Ára: 179 Ft

GURU

94/4

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Ambermoon
Gabriel K.
Archon U.
FS 5

ADPro 2.5

A Guru legyen veletek !

Intro

Üdvözletem mindenkinek, ki ezt a nemes irományt, a GURU-t tartja a kezében!

Legelőször is egy mentegetődzéssel kell kezdenünk a mostani introt. Igen, mi is szörnyűlködve tapasztaltuk, hogy az előző szám milyen nagy borzasztó késéssel érkezett ki a standokra, mentségünkre csak az szólhat, hogy annyi technikai probléma lépett fel a nyomdaváltással és egyebekkel kapcsolatban, hogy szinte már a lap indulása körüli hercehurcát juttatta eszünkbe. Ígérjük, ilyen nem fog előfordulni többször, legalábbis ha a technika ördöge nem kel házasságra Murphy-vel.

A múlt hónapban beígért változtatások ismét bőven előfordulnak a számban, csak győzzem felsorolni őket. Egy kis átrendeződés történt a hátsó fertályban, melynek a SEGA rovat növekedése (3) volt az oka, sajnos ezzel összhangban az Atari rovat lecsökkent szintén három oldalra. Az Atarisok megnyugtatására közlöm, hogy folynak már a tárgyalások a rovat méretének visszaállításáról. Két új rovat is indul a hónapban. Az egyik a Pixel Graphics támogatásával készülő CD-ROM, illetve hardware újdonságokat bemutató oldalpár, mely friss híreivel reméljük mindenkinek megnyeri majd a tetszését. A másik rovat lényegében volt már a GURU-ban, de mindenféle okok miatt eltűnt a süllyesztőben. Nos, most újra olvashatjátok a PC-ABC stábbal és műsorral közösen készített rovatot, mely főleg a PC-t tanulók forgathatnak sok haszonnal. A rovatokat egyébként Charlie fogja vezetni, ki eddig is már sok hasznos dologgal bombázta a nagyérdeműt.

Szóljunk ismét néhány szót a szám tartalmáról. A hangsúly ebben a hónapban a gigászi leírásokra helyeződött, ebben a szellemben készült el az Ambermoon, FS5 (1. rész), Archon Ultra, valamint a Gabriel Knight leírás. Természetesen ezen kívül azért még rengeteg más is befért az oldalakra. Játékhírekből is bőségesen ellátjuk olvasóinkat ebben a hónapban. A rengeteg CD32-es játék megjelenése ismét egy összefoglaló oldalpár elkészítésére inspirált minket, reméljük mindenki legnagyobb örömére.

Jó lapozgatást kíván ebben a tavaszi hónapban a

GURU Team

Ui.: jövő hónapban találkozzunk a IFABO-n a GURU standon!

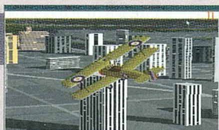


Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék


Heimdall 2

Újdonságok

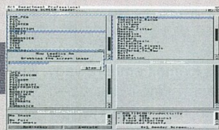

Flight Simulator 5

Játék teszt



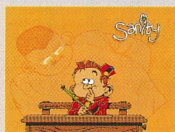
Rendszerbarát

Programozás

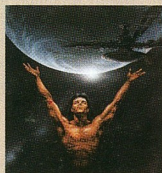

ADPro 2.5

Grafika

Állandó rovatok



Demologia


A címlapon: Reunion/Grandslam
(Boros Z. - Szikszai G. festménye)

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER, NHRT, Extrahír Kft, Újpassz Kft. • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. • 4774.66-22 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

Újdonságok

Ishar 3

Minden trilógiának van egy harmadik része - egy kaland, mely mindegyiken uralkodik - egy még vadabb utazással a varázslók és máguskirályok honába, ahol a jó és gonosz vívja örök csatáját. A Silmarils Ishar 1 és 2 játéka világszerte bestsellerek volt, s szerintem ezt a különleges grafikai világuknak köszönhetik. Több szálon is elindulhatunk, újabb és újabb





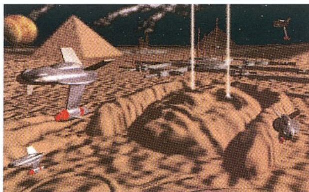
küldetéseket kapnak kalandoraink. Animált filmrészletek, időutazás, látványos helyszínek - csak egy pár jellemzője a nagyszerű befejezésnek. Azoknak, akik Kendoriáért harcoltak, hogy elűzzék a sötét erőket a vidékről, gondolom nem ismeretlen Shandar neve. A gonosz varázsló, aki megpróbálta uralma alá hajtani a békés vidéket, most visszatér. Ahhoz, hogy reinkarnációját megakadályozd, több küldetést is teljesítened kell. Még a múltban, Shandar egy olyan varázslatot készített el, amely a test halála után életbe tartja a lelkét és tudatát. A halála után megfelelőtestet keres magának - amelyet Whortax óssárkány testében talál meg, aki az egyetlen túlélője a sárkánycsatáknak. Whortax elkötelezettsége a sötét felé akkora, hogy megkapta



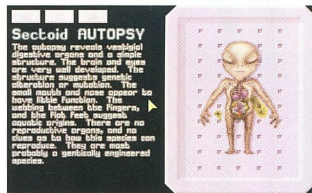
a legnagyobb ajándékot - a halhatatlanságot. Így ha Shandar sikeresen megkapja testét, abszolút legyőzhetetlen lesz. A feladatod egyszerű - Shandar a nap és Ishar együttállásakor öltheti fel a sárkányformáját, így a sárkányt még az együttállás előtt kell elpusztítanod. Ehhez az időben mindig a megfelelő helyen kell lenned, az időutazást kapukon keresztül tudod megoldani. PC, Amiga és ST verzió is várható.

U.F.O.

Ez a PC, PC-CD-ROM és Amiga játék egy régi ötleten alapul: meg kell védeni a földet egy ART támadás ellen. A stratégiai játék 1999-ben játszódik. Az Azonosítatlan Repülő Tárgyak (magyarul UFO-k) egyre nagyobb számban jelennek meg a Földi légkörben. Az emberek naivitása és a szenzáció hajhászás oka oda vezetett, hogy kapcsolatba léptek a földönkívüliekkel. Sajnos minden kapcsolatfelvétel ellenséges agresszióval találkozott, naponta szaporodtak a brutális gyilkosságok hírei. A föld nemzetei arra az elhatározásra jutottak, hogy egyedül a harc állíthatja meg az UFO-kat, s felállították az XCOMM speciális egységet, ami elit kiképzett katonákból áll. Stratégiai pontokat állíthatunk fel, ahova bázisokat építhetünk, valamint a harcokba is beleavatkozhatunk.







Nomad

A hírszerzés kiemelt embere vagy. Speciális missziókra kaptál kiképzést és az utóbbi időben nem túl sok dolgod akadt. Habár a politikában nagy változások mentek végbe, hiszen a földönkívüliek kapcsolatba léptek az emberekkel. Egyetlen hiba az, hogy távolabbi csillagokra nem tudnak eljutni az emberek, hiszen a földönkívüliek elég titkolódzóak - így előnyt élveznek a Földiekkel valótárgyalásokban. Egy idegen hajó lezuhant a naprendszerben, amit sikeresen megjavítottak a Föld legjobb tudósai. A küldetésed, hogy kijuss a naprendszerből, és kiderítsd a robotűrhajók egyre nagyobb számú megjelenésének okát a naprendszerünkben. Az idegen űrhajó klónját nemsokára legyártják a Földön is, addig egyedül vagy. Egyedül a sötét űrben. Minden döntés a Te kezedben van, így a humor, akció, kaland mind-mind fontos szerepet játszanak a nemsokára megjelenő játékban. Bolygókon farmot építhetsz, bányászhatsz, sőt kémkedhetsz is. Nemsokára megjelenik PC-re.

Chaos Control

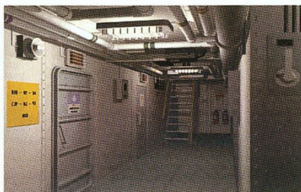
Az Infogrames kiadásában egy olyan akciójáték készül, amelyben Silicon Graphics gépekkel készítették az animációkat. 30 percnyi teljes képernyős animációk jellemzik a játékot, ahol az akció egy rendkívül gyors 3D vektorrutinon alapul. A grafikák japán stílusúak, s az űrhajó is "szabadon" repül (Rebel Assault), így a játékos a lövöldözésre koncentrálhat. Három űrhajóval repülhetünk, mint Jessica Darkill, akinek fel kell szabadítania az Empire State Buildingben lévő földi főparancsnokságot. A parancsnokságot nem külső erők veszélyeztetik, hanem a főszámítógépben tomboló vírust kell kiirtanunk, egy kísérleti Virtual Reality rendszerrel.





Werewolf KA-50

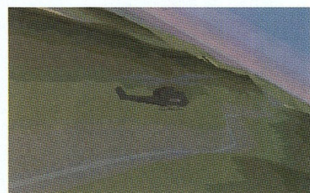
A Perzsa öböl és a Távolkelet közötti óceántenger után következik a kínai tenger déli része, amely helyenként kevesebb mint egy mérföld széles. Kétszáz hajó halad át naponta, elhagyva Szingapur csillogó felhőkarcolóit. A víz alacsony állású, így a nagy tankhajók 10 csomós sebességre lassítanak. Egy kis kenu könnyen 20 csomós sebességet is el tud



érni, egy közepes motorral. A nagy hajók gyakran 10.000 dollárnyi összeget is szállítanak (fizetéseket), így egy mezítlábas indonéziainak, aki bádogviskóban lakik, nagy a kísértés. A bokros, fás vidéken a sötétből könnyedén vízre siklik a kis kenu, rajta több ember, machetékkel felfegyverezve. Ezekután könyedén felmásznak a hajó oldalán, s 10-15 perc múlva már végezhetnek is. Emilion Chango, a mesteri elme a kalózok szervezett támadása mögött, egy kicsit megerősödött az utóbbi időben, s úgy látszik nehézfegyverzetre kezdi költeni a pénzét- nap nap után érkeznek hírek egyre több és több támadásról - sőt, a kalózoknak már könnyű harci repülőjük is van. A hírszerzés sem malmozott időközben: kiderítették, hogy a kalózbázis az Anambas Szigeteken van. Ez így mind egy borzasztó fikciónak látszik, de ezek mind napjainkban játszódó események a Dél Kínai Tengeren.



Te egy zsoldoscsapat vezére vagy, harcosoké, helikopter vezetőké, akit felkeresett egy Japán, kínai, fülöp szigeteki illetve szingapúri ügynökségi hálozat, s azt a megbízást kapod, hogy pusztísd el Emilio Chango embereit. Négy kopterrel repülhetünk; Bell Supercobra AH-1W, Kamov Hokum KA-50, Lynx, Kamov MI-8 Hip E. Nyolcféle fegyvert szerelhetünk fel - ezek közül újakat kell vásárolnunk, melyhez pénzt a sikeres küldetések esetén kapunk. A felszín Gourdard árnyékolással készült, ami SVGA üzemmódban lekapcsolható. A hangkártyák közül a Soundblastert és a Gravist támogatja. Az állóképek 3D stúdióval készültek. A küldetések előtt stratégiailag meg kell terveznünk mindezt, így nemcsak a szimulátor és harci tudásod számít, hanem a stratégiai



érzéked is. A játék márciusban várható.

Bloodnet

A Bloodnet a Microprose egyik legszebb játéka: gyönyörű 3D raytrace animációk, jó történet, könnyed kivitelezés, ami mégis egy rémálommá válhat. Ramson Stark, egy rendkívüli ember, egy rendkívüli világban- ő vámpírnak született, s most az életére törnek. A cyberpunk világban minden könnyedén megy - könnyen születnek hősök, s könnyen pusztulnak el legendák. Minden a te kezedben van.

Masell



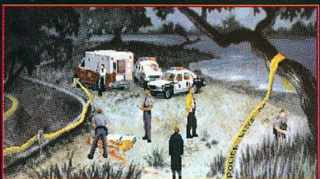


Sins of the Fathers



A nevem Knight. Gabriel Knight. New Orleansban születtem, és a St. Georges Book shop tulajdonosa is vagyok mellesleg. Nem mintha nagyon érdekelnének a régi, poros könyvek, de az üzletet is örököltem. Azaz összességében a jó könyveket szeretem. Tudjátok: Zombinász a pizzázóban vagy biztos emlékeztek a felejthetetlen "Beholderek szemet vetettek a kutyámra és már felém is kacsintgatnak" c. könyvre. Ez az ami egyedül érdekel (a nőkön kívül persze) az izgalom, a vér. Mindig is kötődtem az ilyen dolgokhoz - mostanában már álmodom is róluk. Pontosabban egyre részletesebben látom álmomat, ami azóta tart, mióta eszemet tudom. Most a Voodoo Gyilkosságokról írok könyvet. Szerencsémre a kerületi sheriff, Mostly detektív, a gyerekkori pajtásom akivel rengeteg közös élményünk van - például az emlékezetes biosz óra, amikor békákat boncoltunk, én pedig rákentem a kabátjára és elkiáltottam magam: Köpöd ki Mosly, ez undorító... Nem véletlen, hogy hekus lett. Szóval ő minden segítséget megad. Ja, Grace-ről a titkárnőmről még nem is szóltam - ő az, aki kedveskedő megjegyzéseket tesz reggelente, pl. azért vannak rémálmaim, mert horrorkönyveket olvasok. Miért, talán olvassak a piros pöttyös pillangókról és írjak egy könyvet a passzív ellenállásról??? Talán ott kezdeném, amikor megérkezett a walkmanem. Ezzel már jobban megy a könyvem - nem kell mindig kis papírosokra írogatni. Grace épp aznap reggelre szerezte meg a két kért címet: a Dixieland Drugstore-ét, ahol a rossz nyelvek szerint voodoos varázsitalokat és egyéb baromságokat lehet kapni, valamint a Historical Voodoo Museum címét. Ezek után körbenéztem a szobában a használható tárgyak után. A nagyító nem árt egy olyan lángésznek, mint nekem, valamint a hajcsipeszt is fecsíptem. Felpakoltam még a szokásos hajzselémet - nem mozdulok ki a házból nélküle -valamint az elemlámpámat - már sok sötét szövevényes ügy került napvilágra segítségével. Szokványosan a reggeli kávém után a napi sajtót olvastam át: természetesen a címoldalon a helyi szenzáció- Voodoo gyilkosságok. Nem lesz rossz a könyvem, ha végére járok a nyomozásnak: már el tudom képzelni magam a címoldalon: Gabriel Knight, a Voodoo- Vadász.

Irány az első helyszín: A Dixieland Drugstore! Miután jól körbenéztem a boltban, a tulajjal több dologról is elbeszélgettünk. A Voodooról csak nagy általánosságban beszélt, de amikor a Voodoo gyilkosságokról beszélgettem vele, úgy hallottam, hogy a "Carbit Sans Cor"-t mondta. Amikor rákérdeztem a szó értelmére (valami francia lehet) azt állította, hogy ő azt mondta, hogy nem tud a gyilkosságokról semmit. Az üzletből kimenve valami az eszembe villant - mintha bekapcsolva hagytam volna a kis magnetofonomat! A beszélgetést visszajátszva egyértelműen kiderült, hogy a figura hazudik. Carrbit sans cor... bárcsak tudnám, hogy mit jelent. A másik címen nem volt ott a tulaj, és az ott tartózkodó kisegítő semmilyen információt nem tudott adni a kiállítási tárgyakról. Ne tudjátok meg, volt ott minden! Áldozati kés, halotti maszkok, egy kis gyermekkoporsó, egy élő boa (hmm, biztos nagyon szeretik



a kígyókat a voodooista lányok). Mikor visszamentem az üzletbe, Grace rögtön letámadott, hogy egy millióan kerestek. A volt barátnőimen kívül Moseley főfelügyelő keresett, és azt üzente, hogy egy borítékot hagyott a rendőrőrsön az ügyintézőnél (úgy látszik hatott az az érvem, hogy nem jön rosszul egy megjegyzés a könyvemben a kitartó rendőri munkáról. Ezen kívül valami Wolfgang Ritter keresett Németországból - erről fogalmam sincs, hogy mit jelenthet. Nem ismerek semmilyen Rittert. A nagymamám is felhívott, hogy mi van velem. Nem árt beugrani hozzá, nem is emlékszem mikor látogattam meg, éppen Orleanson kívül lakik. Esetleg ő talán tudhat valamit erről a Ritteről. Útban hazafelé, beugrottam még a Yardra a fotókért. A kis hamis Moseley egy saját fényképet is adott az áldozat képe mellé, ha felhasználnám a könyvemben. Nem semmi egy kép volt, az egyszer biztos. Mintha valami drakula szívta volna ki az áldozat vérét, miután kitépte a szívét. A nagyi igen sokat tudott mesélni a szüleimről, s mivel szerette ezt a témát, én is többször rákérdeztem a dolgokra. A nagyapámmal egy templomban találkoztak - ő is fiatalon távozott a családból, csakúgy mint apám. Mindketten furcsa rémálmoktól szenvedtek - ekkor felkaptam a fejem, de nem kérdeztem rá a dologra, még csak az kéne, hogy idegeskedjen. Az apám aki festő volt, és édesanyám aki még a családját is megtagadta, hogy hozzámehessen apámhoz, egy autóbalesetben haltak meg - ideje lenne meglátogatni őket a temetőben. Ritter nevét sajnos nem ismerte a nagymamám. Felmentem



a padlásra is egy kicsit takarítani. Itt megtaláltam apám egyik vázlatos könyvét - s mintha villám csapott volna belém - akár én is rajzolhattam volna. A rajzok rendkívül megragadtak - nem csodálkozom, hogy nem gazdagodtak meg a szüleim apám munkáiból - hisz ki akarna kirakni a falra egy ilyen elvont, torz és félelmetes festményt. De a képek szinte vonásról vonásra egyeztek valamivel a lelkem mélyén. Találtam még egy rejtélyes szekretert, pontosabban egy kulcsra nyíló órát, ami nem működött. Kipróbáltam, s a mutatókat könnyen lehetett mozgatni, valamint az óralapon lévő furcsa ábrák is elmozdultak: talán valamilyen titkos jelrendszer útján ki lehet nyitni az órát? Ezekután a temetőbe mentem, ahol nagyon jól elcsevegtem a parkőrrel. A Voodoo királynőjének, Marie Laveaunak is itt található a sírja. A kripta oldalán érdekes feliratokat találtam, ezeket gyorsan lemásoltam apám könyvének egyik lapjára. A téglát amivel a falra írták elvittem, hátha találok rajta valami nyomot. A bárba is elmentem, ami egy törzshelynek számított. A báros véleménye érdekelt az ügyről - egy jó báros sokat tudhat az események hátteréről. A bárban lévő emberekről viszont érdekeseket mondott. Markus és Sam, már húsz éve sakkoznak. Sam minden egyes nap veszít, de nem adja fel a küzdelmet - hiába rosszabb játékos Markus, ő psychológiai hadviselésben mindig megveri Sam-ot, aki veszít. Samtól nem áll messze a Voodoo, hiszen azt beszélik, hogy a feleségét is a Voodoo által kapta meg - valamilyen tárgyat ásott a nő ajtajának a küszöbe alá. Sajnos egyikkel sem tudtam akkor beszélni - így elmentem a parkba.



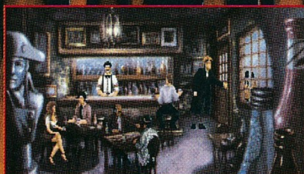


Itt egy rendőrt találtam, akinek a rádiója be volt kapcsolva. Sajnos csak részleteket csíphettem el az adásból - de meg kellene tudnom a ma hajnali gyilkosság helyszínét, ha már Mosley nem adta meg. Ekkor megpillantottam a pantomimest a park másik oldalán. Mindig el kezdett követni valakit, de aztán elzavarták. Mi lenne, ha én odavezetném a szakihoz - poénnak sem utolsó! Úgy is lett ahogy gondoltam. Arra viszont nem számíthattam, hogy a pantomimes a rendőrt furcsa, egyértelmű majommozdulatokkal kezdte utánozni. Mikor a rendőr mérgében el kezdte kergetni a srácot, felkaptam a kis CB-jét, és belehallgattam az adásba. Épp egy eltévedt helyszínelőkocsi kérte meg újra a gyilkosság pontos címét, amit rögtön lejegyezteltem. A helyszínre épp az utolsó pillanatban érkeztem. A fotósok már befejezték munkájukat, s Moseley is indulóban volt. Ekkor fékezett le egy csillogó fekete limuzin a parton. A hátsó ülés ablaka halkan csúszott lefelé, s a lélegzetem is elállt, ahogy megpillantottam Őt. Sok barátnőm volt már, olyanok is akiért mások akár a fél életüket is feláldozták volna, de ő, mindegyiküket túlszárnyalta. Tudtam, hogy az enyém lesz, az enyémnek kell lennie... Mrs. Gedde csak egy pár szót váltott a felügyelővel, s hogy mi volt az, fogalmam sincs. Gyönyörű szemei voltak. Mosley hangja térített magamhoz, miután elhúzott a kocsi. "Malia Gedde. Nem semmi egy csaj! Azt beszélik, hogy nemcsak csodaszép, de milliói is vannak. Na, elég ennyi emberek! Itt az idő felszedni a sátorfánkat. Indítsátok már be a hússzállítót. Na, mi lesz már? Ja Gabriel, hétfőn beugorhatsz több infoért. Most sietnünk kell."
Természetesen a Yard távozása után én is átvizsgáltam a terepet. Nem láttam semmi különöset. A hulla helye körül a homok ellenére még rendesen állt a vér. Volt itt még egy ábra, amit mintha egy kicsit letapostak volna. De azért lerajzoltam a füzetembe azt a részt, ami kivehető volt. Ezenkívül nagyítóval végigvizslattam a terepet, ahogy egy jó írónak illik, de semmi. Már épp kezdett megfájdulni a hátam, mikor a nád között találtam valamit - egy kígyópikkelyt. Ez az! Hiszen a Voodoo egyik szent állata a kígyó. Lehet, hogy valaki elhozza a kedvencét egy kis látványosságra? Hmm, a pikkely körül érdekes módon le volt nyomódva a fű - mintha egy kosarat rakott volna valaki a földre. Na, mit szól majd ehhez Moseley mesterdetektív? A csipesszel óvatosan kiszedtem a pikkelyt a nád közül, s visszamentem a könyvesboltba, ahol kiadtam az utasítást Gedde címének a lenyomozására.



Éjszaka ismét a szokásos álmot láttam, a végén magamat felakasztva egy fára. Iszonyatos fejfájásra ébredtem. Grace már a boltban volt, mikor begyógyult szemekkel a kávégép felé támolyogtam.
- Borzasztóan nézel ki, a hajad mintha nem is a fejedből nőtt volna ki! Megint az oroszlánról álmodtál, meg a rá csavarodó kígyóról?
- Az leopárd - sikerült kideríteni Gedde címét?
Grace elmosolyodott.
- Hát igen, az a Gedde magas körökben mozog. Milliomos.
- És a címe, megvan?
Megvan. Gondolom az egésznek semmi köze ahhoz, hogy Malia Gedde egy bombázó. Nem hiszem, hogy vén de dúsgazdag öreg hölgyek után kutatnál?
És a címe...
A címe 521 Monmouth road, a zöldövezetben.
Még ez is - egy kötekedő titkárnő! Épp elegem volt belőle, így a napilapba temetkeztem. Ezek után a könyveket kezdtem el bújni. Heinz Ritter érdekes könyvét vet-







tem le, ami verseket tartalmazott - természetesen németül. A *Drei drachen* c. vers ragadta meg a fantáziámat, de az összes amit a szegényes német nyelvtudásommal ki tudtam venni, annyi volt, hogy valami három sárkányról van szó, akik elrabolják az ember lelkét, és felfalják. A dél szót is ki tudtam venni. Találtam még egy könyvet a kígyókról, amiből megtudtam, hogy a mérges kígyók a nyelvük használatával vesznek szagmintákat a levegőből, s így azonosítják az áldozatot. A fojtogató kígyók pedig a vibrációkat érzékelik. Miután úgy éreztem, hogy kimehetek az utcára (valamelyest csökkent a fejfájásom) beugrottam a múzeumba, egy kis információt felszedni. Dr. John egy kicsit szűkszavú volt a témákkal kapcsolatban, így többször is rákérdeztem egy-egy olyan témára ami érdekelt. Elmondta, hogy a Voodoo több afrikai törzsi vallásból származik, egy kis katolicizmussal keverve. A történelem során a gyarmatosítások korában így a fehér telepesek is kapcsolatba kerültek a vallással, s francia szavakat és angol kifejezéseket is belevettek. A rabszolgák úgy érezték, hogy csak a Voodoo adhat nekik IGAZI erőt, s így elég gyorsan terjedt a vallás. 1830 körül Marie Laveau nevű Voodoo királynő hozott igazi elismerést a Voodoora, sokan mint igazi királynőt tisztelték. Marie Laveauról is mondott egy-két érdekes dolgot, például, hogy kettő volt belőlük. Pontosabban az édesanya és a lánya- mindketten gyakorolták a Voodoot. A temetőben van a sírjuk, itt állítólag mindkét Voodooinne el van temetve. A kígyók felhasználását egy rövid válasszal elintézte:



- Én nagyra értékelem a kígyók lendületét és lelkét. A turisták mindig összekapcsolják a Voodooval. A kígyók elég veszélyesek lehetnek, Mr. Knight.
- Nem válaszolt a kérdésemre.
- De azt hiszem megválaszoltam a kérdését, uram.

Mrs. Moonbeam címét is megadta, ahová elmentem a megbeszélés után. A sírnál lemásolt üzenetre részben tudta a választ: "DJ konklávé lesz ma este, hozd el F wetkash.." Beszélgetésünk is érdekes volt, rendkívül sokat mesélt a Voodoo szokásokról. Elmondta, hogy a Gris-Gris a gonosz erők ellen véd. Minden voodooinne tud ilyet csinálni. Más emberek hitében van az ereje - ha az emberek nem hisznek, akkor nincs mit tenni. St. John's estélyén pedig szokásos összejöveteleket tartottak a hívők a szabadban. Ilyenkor állatmaszkokat viseltek. Ezek az összejövetelek a Bayorn mocsárban vagy a Portchain tónál voltak (az egyik gyilkosság színhelye). Speciális ceremóniákat tartottak, amelyekben a Loa eljön meglovagolni a hívőket. A Loa a szellem, s ez a mondat annyit tesz, hogy megszállja a hívőket. Hmm, érdekes. Ezek után még megkértem, hogy táncolja el nekem a kígyótáncot. Ez fölöttébb érdekes volt, de amikor elfordult, kicsentem a kígyó kalitkájából a levedlett bőrét. Ezt később összehasonlítottam a pikkellyel, de kiderült, hogy két különböző kígyóról van szó. Ezekután Mosly hadnagy irodájába mentem.

Mosly jó kedvében volt, így felcsavartam még a szobába belépés előtt a fűtést. Belépésem után rövidesen levette a kabátját, s így megpillantottam a jelvényét. A könyvhöz gyűjtendő anyagra hivatkozva elmondott egy jó pár bizalmas információt. A rendőrség álláspontja az, hogy a gyilkosságokat egy pár mániákus viszi végbe, aki voodoo rituális gyilkosságoknak álcázza az egészet. Legalább húsz ember vesz részt a gyilkosságban - legalábbis a lábnyomok erre utalnak. A talált tárgyak mindig azonosak - párducszőr, s az áldozat szívét sosem találják meg. Vörös és fekete gyertyákat is használnak a gyilkosságoknál - ezt a viaszmintákból vontuk le következtetésképpen. Csirke és bárányvért is találunk időnként. Az áldozatok nagy része szívrohamot kap, mielőtt kivágnák a szívüket. Eddig hét gyilkosság volt, s az áldozatok egyike sem volt városi.
Moseley megengedte, hogy belenézzek az ügy aktáiba - kimentem, s megkértem a titkárnőt, hagy nézzem meg. Sajnos fénymásolni nem engedtek egy lapot sem, pedig mindegyik helyszínen találtak egy rajzolatot - s én tudtam, hogy azok jelentenek valamit! Így visszamentem Moseleyhoz, s megkértem, hogy hozzon nekem egy kávét; míg kint volt, felvettem a jelvényét a kabátjáról - még sosem voltam igazi rendőr! Miután visszajött, megkértem, beszélgessünk még egy kicsit, majd javasoltam, hogy jól fog jönni a könyvbe egy rendőr - írói páros kép. Pont az a kis aranyos hölgy jött be megcsinálni a fotót, aki kint odaadta az aktákat. Az első kép után kiugrottam a helységből megigazítani a hajamat, s gyorsan lefénymásoltam az anyagot. Miután megszereztem a hat ábrát, a dossziét visszatettem a helyére, s visszamentem a második képért.

(folytatjuk)

Masell



Flight Simulator 5



Gondoljunk csak el, vajon mikor nem tekinthető igazán játéknak egy játék? Talán abban az esetben, ha játékszerről van szó. A klasszikusnak tekinthető, inkább szellemi síkon futó játék előre meghatározott szabályok alapján folyik, melyek nemcsak - az elméletileg korlátok nélküli - lehetőségeit szorítják véges határok közé, de kijelölnek valamilyen végrehajtandó feladatot, vagy elérendő végcélt is. Ezek teljesítése pedig izgalmat és kihívást jelent a játékosok számára, de ami a legfontosabb, felkelti bennük a játékban való győzelem, a meghatározott cél elérése iránti vágyat. Mindezzel ellentétben a játékszernek csak saját fizikai értelemben vett korlátai szabnak határt és felhasználásának mértéke arányos az őt éppen használó személy fantáziájának élénkségével, és feltételezhetően a tárgy irányában érzett elkötelezettséggel is. Úgy érzem csak ennek az eszmefuttatásnak az ismeretében és megértését követően kísérelhető meg valóságnak megfelelő vélemény kialakítása az FS 5-ről.



AZ 5. GENERÁCIÓ:

Nem szükségeltetik néhány pillantásnál több idő annak megállapítására, hogy minden kétséget kizáróan a jelenleg leglátványosabb grafikával és virtuális világgal rendelkező szimulátort láthatjuk. Bár a hang FX-ekről nem érdemes senkinek sem dicsekedni, a környezet részletességének és eseményeinek modellezése lélegzetelállítóra sikeredett. A gép irányításáról és főleg a navigációs rendszerek működtetésének összetettségéről legyen elegendő annyi, hogy egy kiválasztott úti cél első próbálkozásra történő pontos meglelése, valószínűleg csak egy valódi pilótának sikerülhet. Azonban, mint ahogy az talán néhány kivételtől eltekintve tapasztalható a szimulátorok terén, ennek az alkotásnak is vannak terjedelmes árnyoldalai, hiszen az FS 5 minden kétséget kizáróan, az előbbiekben említett játékszer kategóriába tartozik, méghozzá oly annyira, hogy még a Microsoft angliai képviseletének marketing főnöke is e szerint kategorizálta. Természetesen nem alaptalanul, hiszen a hagyományos szimulátoroktól eltérően a program sem teljesítendő bevetésekkel, sem elpusztítandó célokkal nem terheli a pilótákat. Viszont látványos lehetőséget biztosít polgári gépekkel történő egzotikus tájak feletti repülésekre, amiből azonnal lehet következtetni, hogy a FS 5 kizárólag a repülésért rajongók (és egyben gyors PC tulajdonosok) körében számíthat komolyabb elismerésre. A sikerélmény ebben az esetben az eredményes felszállásból, levegőben maradásból és nem utolsó sorban a gép valamint az utasok épségét nem fenyegető földetérésből adódhat, így a dinamikusabb történések kedvelőit féltve óvom az FS 5 okozta frusztrációtól.

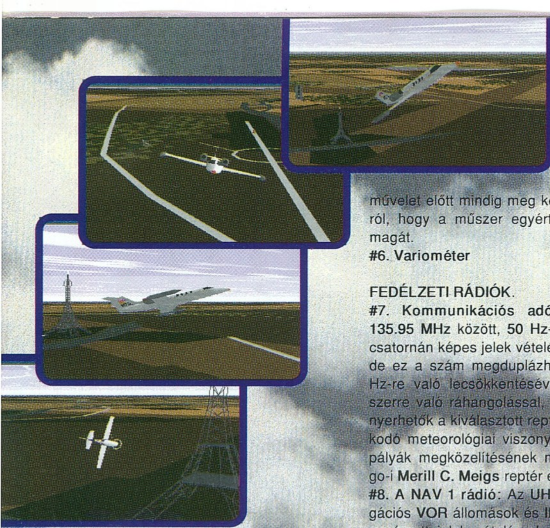
NEM ÁRT HA VAN:

Valóban, - mint az a fotók alapján már következtetni lehetett - egy meglehetősen nagy igényű programról van szó, aminek legmagasabb részletességi fokon történő egyenletes működtetéséhez talán már a DX2 sem elegendő. Nem ... nem! Én nem vagyok maximalista (annyira), a konkurenciától sem veszek fel nagy pénzeket és semmiképpen sem szeretném kiábrándítani az izgatott közönséget sem. De ezt a kegyetlen valóság. Bár már egy 386SX esetén van esély a repülésre, ez a látvány teljes megerőszakolásával történik (emlékszik valaki az FS 1-re?). Egy 40 MHz-en futó 486 már jobb eredményeket produkál, ha a **320×400**-as változatot 'telepítettük' és az sem elítélendő, ha a VESA Local Bus-os videókártyánkon legalább 1 MB ram van. A **640×480**-as felbontásnál talán egy Diamond Viper kártya segíthet. A processzor pedig... Gondok merülhetnek fel ha nincs botkormányunk, mert lassú gépen a billentyűzettel történő irányítás számos kellemetlenséghez vezethet. A kiválasztott nyíl lenyomása és a gép reagálása közötti időeltolódás megnehezíti az életet és gyakran túlkormányzást eredményez, egyértelmű következményekkel. Szerencsére a memória igények relatív visszafogottak, hiszen **4 MB** memória (photo-realisztikus képek esetén **2.5 MB EMS**-sel) bőven megfelel és a HD-n is csak **14 MB**-tal lesz kevesebb a szabad hely.

Ha mindezek ellenére nem sikerült eltántorítani a repüléstől, akár indulhatunk is.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK...

A kíváncsiságból és türelmetlenségből fakadóan egyértelműen a Cessna kabinjába vezetnek, ahol viszont a katonai repülőgépek MFD-kel felszerelt high-tech, ergonomikus pilótafülkéihez szokott nemzedéket egy pillanatra valószínűleg elbizonytalanítja majd az itt, valamint az FS 5 'jelenlegi' másik érdekességén, a Learjet 35 A-n található különféle műszerek sokasága. Abszurditása ellenére valós jelenségről van szó, hiszen a számos bevetésből győztesen hazatérő Tornado pilótáknak a bombaterhük pontos célba juttatása, vagy a légvédelmi gócpontok elkerülése okozhatott pillanatnyi fejfájást, hiszen a célpontok lokalizálását abszolút pontossággal oldotta meg az **INS**, az éppen szükséges tolóerőt pedig a komplex **EMS** rendszer biztosította. De még a 'Vén eb' becenévre hallgató EB-52-esen szolgálatot teljesítő hajózóknak sem kellett a **VOR** rádióállomások frekvenciájára való ráhangolással, vagy a hajtóművek optimális levegő-üzemanyag keverékének beállításával szerencsétlenkedniük. Bármennyire megalázónak tűnik is a tény, be kell ismerni, hogy az Öböl Háború és ezer más konfliktus 'jet zsokéinak' gondot okozhat egy polgári gép



realisztikus körülmények közötti navigálása. Tehát, miután gondosan megszabadultunk minden katonai pilóta mivoltunkra utaló rangjelzés, századjelvény, napszemüveg és 'Devil may care' mosolyunktól, egy enyhén kopaszodó, de annál agresszívebb oktató közreműködésével kezdjünk hozzá az ismerkedéshez.

ÁLTALÁNOS MŰSZERPANEL:

Ez a hat, az esetek többségében analóg műszer a repülés szempontjából nélkülözhetetlen információkat biztosítja, következésképpen a Learjettől, a vitorlázógépig minden típuson fellelhető. Az alábbiakban ismertetésre kerülő műszerek funkciója és működése sokak számára triviálisnak tűnhet, de az csak a látszat. A valóságos repülési körülményeket szimuláló repülés esetén azonban nélkülözhetetlen a működésük pontos ismerete. Valójában ez az igazi kihívás a szimulációban.

#1. Sebességmérő: Egy nyomáskülönbségen alapuló műszerről van szó, ami kts-ben jelzi a gépek a levegőhöz viszonyított sebességét. Alap beállítása szerint a valós sebességet (**TAS**) mutatja, ami független a levegő sűrűségétől és az uralkodó szél viszonyoktól, de képes a lényegesen realisztikusabb, jelzett sebesség (**IAS**) megjelenítésére is.

#2. Műhorizont

#3. Magasságmérő: A légköri nyomás alapján méri a tengerszint feletti magasságot (**MSL**). Az időjárás-változások következtében létrejövő barometrikus nyomás ingadozás hamis értékeket eredményezhet, így ajánlott a műszer időről, időre való rekalibrálása.

#4. Fordulásmérő és slipmutató

#5. Pörgettyűs iránytű: Ez a műszer, a hagyományos iránytűtől eltérően nem rendelkezik égtáj követő tulajdonságokkal, így lényegesen érzékenyebb és pontosabb. Kalibrálása mindig a mágneses iránytű segítségével történik és a művelet előtt mindig meg kell bizonyosodni arról, hogy a műszer egyértelműen stabilizálta magát.

#6. Variométer

FEDÉLZETI RÁDIÓK.

#7. Kommunikációs adóvevő: 118.00 és 135.95 **MHz** között, **50 Hz**-es ugrásokkal 360 csatornán képes jelek vételére és sugárzására, de ez a szám megduplázható az ugrások 25 Hz-re való lecsökkentésével. Az **ATIS** rendszerre való ráhangolással, pontos információk nyerhetők a kiválasztott reptér körzetében uralkodó meteorológiai viszonyairól és a leszállópályák megközelítésének módjáról. (A Chicago-i **Merill C. Meigs** reptér esetében 121.30).

#8. A NAV 1 rádió: Az UHF-en sugárzó navigációs **VOR** állomások és **ILS** rendszerek által sugárzott jelek vételére használható. Ezek a berendezések **108.00** és **117.95 MHz** között, **50 Hz**-es ugrások esetén **200** csatorna fogására képesek. Két azonos feladatú rádió lehetővé teszi az egyszerre két **VOR** állomásra történő ráhangolást, ami elősegíti a gép pozíciójának pontosabb meghatározását.

#9. A NAV 2 rádió: Működése megegyezik a **NAV** 1-gyel.

#10. A DME 1: A **NAV 1** rádió által befogott **VOR** állomásnak a géptől számított távolságát határozza meg, de a pontos sebesség lemérésére is alkalmas.

#11. A DME 2: A **NAV 2** rádió által befogott **VOR** állomásnak a géptől számított távolságát határozza meg, de a pontos sebesség lemérésére is alkalmas.

#12. Kilőve

#13. Az ADF: Az automatikus fedélzeti rádió-iránymérő (**ADF**) a nem irányított sugárzású (**NDB**), valamint a hagyományos kereskedelmi **AM** rádióadók által sugárzott jelek vételére szolgál, ami megkönnyíti a gép relatív repülési irányának meghatározását.

#14. A Transzponder: A fedélzeti válaszadóként is ismert berendezés, egy földi radarállomás - ez esetben az **ATC** - által kibocsátott sugárzásra automatikusan továbbít válasz információt egy négy számból álló jel formájában. Ez a közismerten '**Squawk**'-nak nevezett számkód, tudatja a radar kezelőivel a gép típusát, repülési magasságát valamint esetenként a fedélzeti rendszereinek állapotát. Ennek értelmében működtetéséhez speciális, nemzetközi szabványnak számító kódokra van szükség.

NAVIGÁCIÓS BERENDEZÉSEK:

#15. Mágneses iránytű

#16. OMI kijelzők: Ezen fények az ILS használatával történő, műszeres leszállást segítik elő azáltal, hogy felvillanásukkal jelzik, mikor tartózkodik a gép a külső (Outer), középső (Middle), ill. belső (Inner) tájékozódási pontnál.

#17. OBI + GSI (NAV 1) műszer: A **NAV 1** rádióval befogott **VOR** állomásról sugárzott jelek által meghatározott iránytól való eltérés, valamint 'vakleszállás' estén az optimális siklópályáról (**GSI**) való letérés megjelenítésére szolgál.

#18. OBI (NAV 2) műszer: A siklópályát jelző vízszintes vonal hiányától eltekintve, működésében megegyezik a fent említett műszerrel. Az **ADF** mutató megjelenítése csak eltüntetésével történhet.

#19. ADF műszer: Az **ADF** rádiónavigációs berendezés által befogott **NDB** adónak, a gép repülési irányához viszonyított helyzetét jelöli.

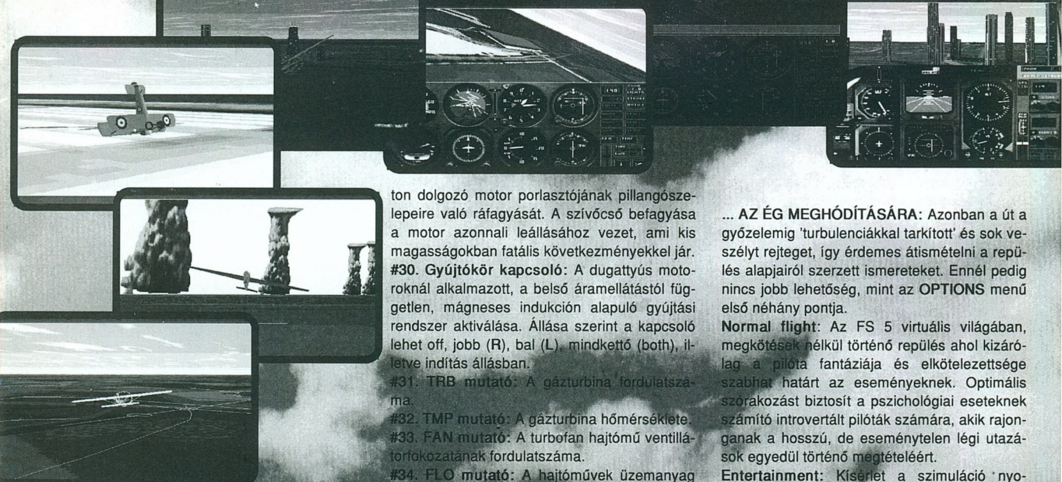
HAJTÓMŰELLENŐRZŐ MŰSZEREK:

#20 Üzemanyagszint jelzők: Egyenletlenül történő üzemanyag fogyasztás esetén egyensúlyi problémák léphetnek fel. A Learjet tankjai által befogadott 3500 l kerozin lehetővé teszi transzkontinentális repülések végrehajtását.

#21 Olajhőmérséklet jelző: A motor hőmérsékletének figyelemmel kísérésére szolgál. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a motort/-okat csak az üzemi hőmérséklet elérése után szabad teljes terhelésnek kitenni.

#22 Olajnyomásmérő

#23 EGT mérő: A kipufogó gázok hőmérsékletéről biztosít információt. Ellenőrzi a motorteljesítményt és az üzemanyag-levegő keverékének arányát a legoptimálisabb fogyasztás, illetve a maximális teljesítmény elérése érdekében. Az 50 %-os keverék sűrűség esetén mutatott értékét lehet optimálisnak venni, így ezt érdemes referenciaként megjelölni a



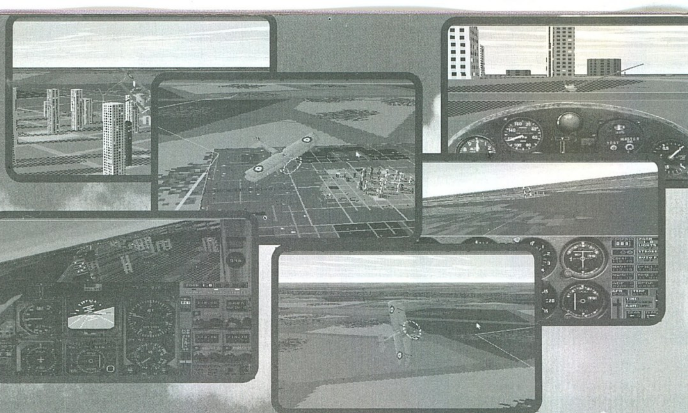
sárga vonallal.
#24. Szívócsőnyomásmérő: A levegő és üzemanyag nyomását méri a szívócsőben, ahol álló motor esetén a berendezés, egy barométerhez hasonlóan, a külső légnyomásnak megfelelő értéket mutat. Ez az érték alapjáraton alacsonyabb, a fordulatszám növelésekor pedig magasabb a környezetében tapasztalható légnyomásnál.
#25. Fordulatszámmérő
#26. Gázkar
#27. Légcsavar beállítás: A lapátok állásszögének változtatására és a motor fordulatszámának szabályozására szolgál. Kis állásszögű és magas fordulatszám jó vonóerőt biztosít felszállásnál, a távolsági repülésekhez viszont megnövelt állásszög, de kisebb rpm ajánlott.
#28. Keverék beállítás: A hengerekbe kerülő üzemanyag-levegő keverék arányának beállítását végzi. Fontossága abban rejlik, hogy kizárólag a fel és leszállások alkalmával van szükség max. teljesítményre, így felesleges repülés közben is dúsított keveréket használni, hiszen ez megnövekedett fogyasztást fog eredményezni. Hosszabb távok megtétele esetén érdemes a lehető legszegényebb keverédési arányt beállítani.
#29. Karburátor fűtés: Ez a berendezés megszünteti a levegőben lévő vízpárának a nagy magasságban, alacsony teljesítmény fokozaton dolgozó motor porlasztójának pillangószelepeire való ráfagyását. A szívócső befagyása a motor azonnali leállásához vezet, ami kis magasságokban fatális következményekkel jár.
#30. Gyújtókör kapcsoló: A dugattyús motoroknál alkalmazott, a belső áramellátástól független, mágneses indukción alapuló gyújtási rendszer aktiválása. Állása szerint a kapcsoló lehet off, jobb (**R**), bal (**L**), mindkettő (both), illetve indítás állásban.
#31. TRB mutató: A gázturbina fordulatszáma.
#32. TMP mutató: A gázturbina hőmérséklete.
#33. FAN mutató: A turbofan hajtómű ventillátorfokozatának fordulatszáma.
#34. FLO mutató: A hajtóművek üzemanyag fogyasztásának lbs/h alapján történő megjelenítése.
#35. Gázturbina indítás: Állása szerint lehet indítás (Str), kikapcsolt és generátor (gen) pozícióban.

EGYÉB INDIKÁTOROK:
#36. Zoom jelző
#37. Fényszórók: A navigációs-, leszálló-, valamint a műszerfalat megvilágító fényeket aktiválja. Működtetése a sötétedés utáni katasztrófák elkerülése érdekében kötelező.
#38. Strobes kapcsoló: A függőleges vezérsíkon található jelző fény bekapcsolására szolgál.
#39. Ang ATK jelző: A belépőélek vízszintessel bezárt szögét mutatja.
#40. Spoiler helyzet jelző: Behúzott (**RET**), ill. kieresztett állapotban (**EXT**).
#41. OAT mutató: A külső hőmérsékletet jelzi.
#42. Fedélzeti óra: Az 1982-es **FAA** szabályozás értelmében, a műszeres repülési szabályok (**IFR**) követelményeinek eleget tevő, digitális időmérő műszer, ami magában foglalja a kizárólagosan a szimulációban létező időmúlás gyorsításának jelzőjét is (**Rate**). Ez utóbbi abból a szempontból érdekes, mert bizonyos funkciók (pl. oktató által történő leszállás) csak egy meghatározott sebességen történhetnek.
Ennyi információ birtokában pedig már elérkezett az idő a nagy kihívásra..

... AZ ÉG MEGHÓDÍTÁSÁRA: Azonban a út a győzelemig 'turbulenciákkal tarkított' és sok veszélyt rejteget, így érdemes átismételni a repülés alapjairól szerzett ismereteket. Ennél pedig nincs jobb lehetőség, mint az **OPTIONS** menü első néhány pontja.
Normal flight: Az FS 5 virtuális világában, megkötések nélkül történő repülés ahol kizárólag a pilóta fantáziája és elkötelezettsége szabhat határt az eseményeknek. Optimális szórakozást biztosít a pszichológiai eseteknek számító introvertált pilóták számára, akik rajonganak a hosszú, de eseménytelen légi utazások egyedül történő megtételéért.
Entertainment: Kísérlet a szimuláció nyomasztó eseménytelenségének némi akció beiktatásával történő megbolygatására. A **Dual Player** üzemmód elméletileg kiválóan alkalmas lenne az események felpörgetésére, de a gyakorlatban komoly gondot okozhat egy másik PC, hasonlóan elvakult társ, ill. a fedélzeti géppuskák, rakéták, lézerek stb. hiánya. Ha mégis sikerül felülkerekedni ezeken a problémákon, nyilvánvalóvá válik, hogy a gépek kis mérete valamint a korlátozott látótér együttes hatására a másik gépet csak nagy szerencse következtében lehet megpillantani. Ennek megkönnyítésére ajánlatos a robotpilóta által megtartandó repülési magasságot (**ALT Hold**) mindkét gép esetén azonos értékre állítani, valamint magát a berendezést a másik masinára kapcsolni (**Autopilot lock to other plane**). Az **ADF**, ill. **DME** követés (**ADF track other plane**) megjelölésével, az említett fedélzeti műszerek segítségével nyerhető információ a másik repülő viszonyított irányáról és távolságáról.
Az (**OTHER PLANE COLLISION**) a két gép összeütközését teszi lehetővé. A Kötelék Repülést (**Formation Flying**) és a Légi Permetezést (**Crop Duster**) kizárólag a Cessnára tervezték. Míg előbbi esetében egy füstcsíkot húzó, komputer által vezérelt gépet kell követni, a sárga Kamov-ok rajongói nekiláthatnak a repterükön túl elterülő termőföld permetezésének. A cél természetesen minél kevesebb vegyszerrel (**Smoke??**), minél nagyobb terüle-







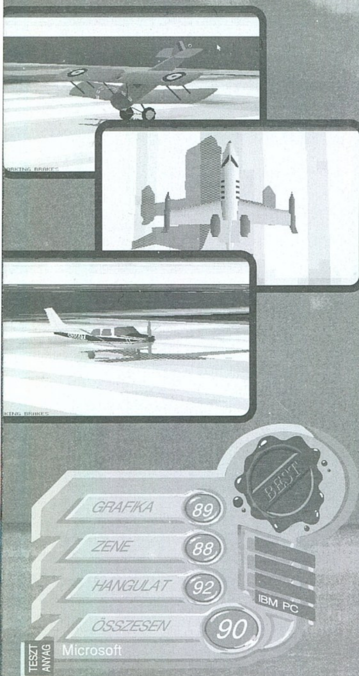
tet kezelni (**Cover**).

Az **EFIS Navigációs Versenyek** alkalmával a géppel 'Master of the Lamps'-ra emlékeztető stílusban kell követni ennek a korszerű berendezésnek a jelzéseit, ami kiváló lehetőséget biztosít az enyhe korrigálások gyakorlására. Ennél komolyabb kihívást jelent egy kiválasztott VOR frekvencia követése alapján történő repülés, ahol végig középen kell tartani az OBI mutatóját.

Quick practice: A géppel - egy oktató jelenlétében - történő első ismerkedés, ahol az utasításait követve kell végrehajtani a repülés első lépéseket. A későbbi sikerélmények érdekében különös fontossággal bír a fokozódó nehézségű leszállások elsajátítása. Ha a feladat megoldása kilátástalannak tűnik, bármikor átadható a kormány az oktatónak, aki épségben leszállítja a gépet (**Land Me**).

Flight instruction: Kezdő és haladó szintű repülési szituációk, valamint műrepülő figurák végrehajtásai sajátíthatók el az oktató gyakorlati bemutatója (**Instructor Control**), ill. szóbeli irányítása alapján (**Student Control**). Abban az esetben, ha egy komplett tréningen kívánunk résztvenni, a folyamatosság érdekében ajánlatos kijelölni a **Lessons in Sequence** opciót. Az előírt feladatok sikeres teljesítése után következhet az első komolyabb felfedező repülés. De erről, a rádiónavigációs műszerek kezeléséről, térképekről és frekvenciákról majd egy következő számban esik szó. Addig pedig ne kíméljük az oktatónk idegeit.

Sorell'



Fligh Simulator 5 billentyűzet funkciók:

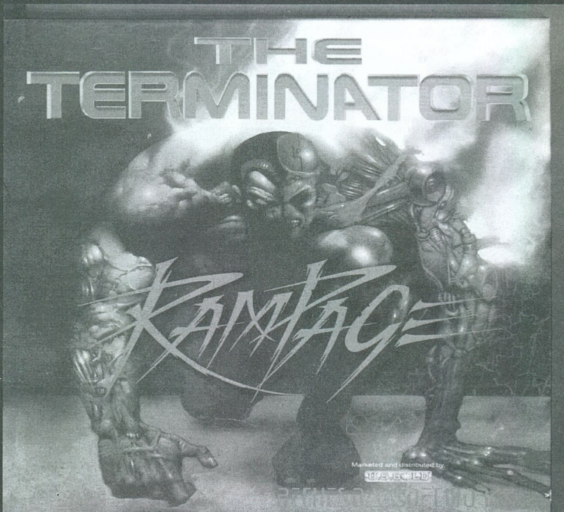
ESC - Menük deaktiválása
ESC - Video visszajátszás leállítása
F1 - Alapjárat
F2 - Fokozatos gáz csökkentés
F3 - Fokozatos gáz növelés
F4 - Teljes gáz
F5 - Ívelőlapok bevonva
F6 - Ívelőlapok 10 fokon
F7 - Ívelőlapok 30 fokon
F8 - Ívelőlapok max. kiterjesztve
F11 - Bal kiegyenlítő fék
F12 - Jobb kiegyenlítő fék
6 - 1 sec-enkénti felvétel
7 - 5 sec-enkénti felvétel
Q - Hang Fx be\ki
W - A kiválasztott ablak maximalizálása
E+1 - Bal hajtómű gázkarának kiválasztása
E+2 - Jobb hajtómű gázkarának kiválasztása
R++ - Idő múlásának fokozása
R+- - Idő múlásának csökkentése
T - Transzponder beállítása (TT,TTT, TTTT)
Y - Elfordulás engedélyezése
U - Referencia jelző megjelenítése az EGT műszeren
I - Füst generátor be\ki
O - Villogófények be\ki
P - Pause
A - ADF beállítása (AA, AAA)
S - Kabin, torony & spot nézet kiválasztása
D - Pörgettyűs iránytű kalibrálása
F+1 - DME 1 (+ távolság / sebesség az adótól)
F+2 - DME 2 kiválasztása
G - Futómű kieresztése\bevonása
H - Karburátor fűtés be\ki
J++ - Sugárhajtómű beindítása
J+- - GEN / OFF / STR aktiválása
K - Joystick kalibrálása
L - Fényszórók be\kikapcsolása
Z - Robotpilóta deaktiválása
X - Automata leszállás
C - COM beállítása (CC)
V+1 - VOR 1 kiválasztása
V+2 - VOR 2 kiválasztása
B - Magasságmérő kalibrálása
N+1 - NAV 1 beállítás (NN)
N+2 - NAV 2 beállítás (NN)
M++ - Gyújtómágnesek bekapcsolása
M+- - Gyújtómágnesek kikapcsolása
+ - Nagyítás
- - Kicsinyítés
+,- - Frekvencia növelés/csökkentés rádiók esetén
Shift++ - Lépésenkénti nagyítás
Shift+- - Lépésenkénti kicsinyítés
> - Kerékfék kieresztése/behúzása
[- Ablak #1. megnyitása
] - Ablak #2. megnyitása
\ - Video felvétel leállítása
\ - Manőver analízis leállítása
/ - Spoilerek kieresztése/bevonása
' - Kívánt ablak előtérbe helyezése
, - Megjegyzések inzertálása video visszajátszásnál
; - Szituáció elmentése repülés közben
Tab - Panelen lévő műszer kiválasztása
Backspace - Visszaváltás normál nagyításra
Space - Menük aktiválása
Space - Felzárkózás kötelékrepülés esetén
NumLock - Térkép megjelenítése
2× Numlock - Térkép eltüntetése
Shift+S - Mint az S, csak fordított sorrendben
Shift+L - Műszerfal megvilágítás be\ki
Shift+Z - Koordináták megjelenítése
Shift+Tab - Műszerfal más paneleinek megjelenítése
Shift+Backspace - Felfelé pillantás
Shift+Space - Lefelé pillantás
Ctrl+F1-F4 - Légcsavar lapátok állásszögének beállítása
Ctrl+Z - Robotpilóta aktiválása
Ctrl+L - Leszállófények be\ki
Ctrl+C - Kilépés DOS-ba
Ctrl+> - Parkolófék aktiválása
Ctrl+Tab - Műszerpanelek megjelenítése
Ctrl+Break - Kilépés DOS-ba
Ctrl+Prt Sc - Szituáció 'reset'-elése
Ctrl + F1 - Sugárfordítók aktiválása
Ctrl+shift+F1 - Sugárhajtómű leállítása
Ctrl+shift+F1-F4 - Üzemanyag/levegő keveredési arány változtatása
Ctrl+shift+F4 - Üzemanyag áramlás megnyitása sugárhajtóműnél
Scroll Lock+8 - Egyenesen, előre pillantás kikapcsolása
Alt - Menük aktiválása

Numerikus billentyűzet:

Shift+1 - Hátra, 8' órában
Shift+2 - Hátra, 6' órában
Shift+3 - Hátra, 4' órában
Shift+4 - Balra, 9' órában
Shift+5 - Lefelé, 90˚ fokban
Shift+6 - Jobbra, 3' órában
Shift+7 - Előre, 10' órában
Shift+8 - Előre, 12' órában
Shift+9 - Előre, 2' órában
1 - Elevátor trimmelés lefelé
2 - Botkormány előre
3 - Motor fordulatszám csökkentése
4 - Balra dőlés
5 - Repülési helyzet stabilizálása
6 - Jobbra dőlés
7 - Elevátor trimmelés felfelé
8 - Botkormány hátra
9 - Motor fordulatszám növelése
0 - Elfordulás balra
Enter - Elfordulás jobbra

A Terminátor halála

A Terminátor bátran lépett be a vezérlőbe. Egy szürke ruhás technikus állt egy bioscanner felett, a villogó zöld és piros fényeket figyelve.



- T-32-B24561, jelentkezem recsegte fémes hangján.
- Á te vagy az, - kapta fel a fejét az őszülő férfi - már vártalak. Mivel te vagy a legjobb munkám, arra gondoltam, te megmentheted a Bethesda birodalmat a pusztulástól. Nagy mozgolódást észleltem a Földön. Indulj azonnal és pusztítsd el a trónkövetelőket.
- Értettem - bólintott a csillogó testű szuperfegyver és az ajtó felé indult.
- Ja még egy, ez a missziód nagyon veszélyes, szükség lesz minden fortélyodra, hogy sikeresen, s ezzel győzedelmesen visszatérhess. Igyekezz, az idő már nagyon sürget. Minden perc számít.

A Terminátor hipertér teleportere földi idő szerint 1993 karácsonyán materializálta az Egyesült Királyság fővárosában T-32-B24561-et. Már egy hete járta a várost, de csak hírek jöttek a nagy ellenfélről. A hírek és a várakozás lassan kikezdték az acélos fegyver központi processzorát. Ekkor érkezett a hír - Megjelent a városban! Elindult a megadott helyre. A legjobb formáját próbálta nyújtani, de a keze mintha bizonytalankodni látszott volna. Az átlagos harcosoktól nem rettent volna meg, de erről az ellenfélről olyan hírek érkeztek, hogy még ő is hitetlenkedve értelmezte őket. Csak a sebesség számít és ellenfele állítólag ebben nagyon jó. De mire a sebesség, ha nincs tűzerő.
Majd szemtől szemben eldől - gondolta.

A labirintusba érve igazán elemében érezte magát, néhány kisebb droid támadását könnyedén hárította. Ekkor azonban furcsa remegést érzett szilícium chipjei óriási rendszerében. Ekkor látta meg ellenfelét. Nagy volt, erős és pusztító. Meglepte, hogy a harcos nem gép. Jó lesz vele vigyázni. A humanoidok igen kiszámíthatatlanok.
Amikor lőtávba ért, a scannerek és analizátorok vijjogni kezdtek. Ideje ellenfelét a pokolra küldeni. Habozott egy kicsit, majd lassan felemelte fegyverét. Csak egy villanást látott, majd a padlóra esett. Még zizegtek áramkörei amikor föléhajolt a harcos.

Ekkor értette meg miért veszített. Egy nevet próbált kinyögni. Végzet...Doom!.... - Igen Terminátor - szólt a harcos -, nem voltál rossz csak lassú. Kár érted!

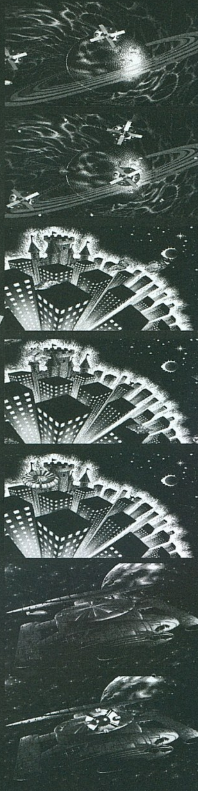
orginal novell by Shy DaCosta /Last Rangers Books® Mendor 1994.

Néhány szó a játékról. Egy Doom-szerű szép, de lassú mozgatású lövöldözős program. Természetesen ez a játék - hasonlóan társaihoz - sem nélkülözi a fegyverek arzenálját.
Beretta, Uzi, M-16, AK-47, Shotgun, HK-95 mini ágyú, M-30 gránátvető és a csúcsfegyver, a V-Tec alkotja a teljes kínálatot. Az F billentyűkkel válthatunk közöttük. Ezekhez találhatunk töltényeket, gránátokat. Lelhetünk ezenkívül egészségügyi ládákat, javító felszereléseket és beléptető kártyákat is. Mindezek mellett 486-os gépeken is igen lassú, darabos a Bethesda műve, a 386-osokról nem is beszélve, amelyeken idegesítően sokáig tart befordulni egy saroknál. S így pont - a játékos számára oly fontos - vadászat öröme vész el.
Hiába is szép a grafikai kidolgozás, ma már a sebesség is számít. Véleményem szerint egy fél éve még hanyatt estünk volna tőle, ma azonban a múlt egyik utolsó darabjának tekinthetjük. A Doom mellett semmi esetre sem rúg labdába.
Köszönet Ammonak az eredetiért, amelyet a tesztelésre felhasználhattunk..

Shy



STARDUST



Evvel az egy mondattal gyakorlatilag elmeséltem a játék 80 %-át, dehát ugyebár nem egy kalandjáték került a porondra. A maradék 20 % azonban érdekes dolgokat tartalmaz. A játék 5 szintből áll, minden szint 6 pályára van osztva. A pályákat a nekünk tetsző sorrendben végezhetjük ki, azonban szintet csak minden egyes pálya teljesítése után léphetünk.

A szintek végén természetesen egy főszörnnyel találkozhatunk, ki keménykedni fog velünk egy kicsit. Átvezető részként egy 3D-s, akadályokkal teli alagútban kell repülnünk a következő szint felé. Néha extra feladatokat is kaphatunk a szintek teljesítése után, azonban vigyázzunk arra, hogy itt szerezhetünk egy pár extra életet, de könnyen be is fejezhetjük a játékot. Az időnként feltűnő fegyverszállító hajókról fegyvereket vételezhetünk, ily módon fejlesztve silány ellátottságunkat.

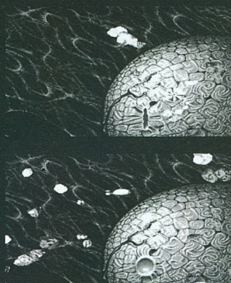
A játék közben a SPACE billentyű segítségével aktivizálhatjuk a fegyverképernyőt, itt dönthetünk az aktuális beállításokról. A harc közben a sziklák helyén forgó kis korongok maradnak, melyek igen sok funkciót hordozhatnak. Íme egy rövid felsorolás ezekről:

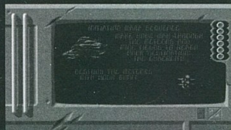
X - extra élet
szív - teljes energia
B - mega bomba
G - fegyver erőnövelő
* - smart bomba
E - irányítás javítás
S - pajzs
P - pontok

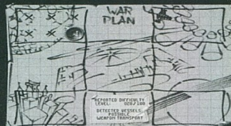
Nagyon sivár lett volna az ellenségek tárháza, ha csak sziklákkal kellene bajlódnunk a játékban. Ahogy előrehaladunk a játékban, úgy találhatjuk magunkat szembe az egyre rémesebb ellenfelekkel. Nem akarom lelőni a poénokat, mindenki tapasztalja meg a saját bőrén az alkotók fantáziájának gyümölcsét. Néhány szót viszont még ejtenünk kell a grafikáról, mely teljesen rabul ejti a szemlélőt, nemhiába a raytracing eljárásokkal kidolgozott játékmenet kiemeli a játékot a lövöldözős kategória tucattermékei közül. Végezetül íme néhány pályakód a gyengébb idegzettel és joy-jal rendelkező Amigásoknak:

2 - BCQQAAAAAGGN
3 - CCSAQAAAALOO
4 - DDSAQAASANMN
5 - EDSAQAQTANKM

Bear™



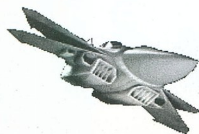






A Bloodhouse név bizonyára nem mond sokat a számítógépes játékok kedvelőinek. Nos, nem sok alkotással találkozhattunk eddig amit ők készítettek. Azonban a mostani játék valljuk be, elég profi lett. Valószínűleg csak a lövöldözős játékok kedvelői fognak evvel az állítással egyetérteni. Az alapmotívum jól ismert már a régi időkből, középen, a nagy semmi közepén lebeg hősünk űrhajója és minden irányból közelítenek felé a gonoszul pörgő szabálytalan felszínű aszteroidák.

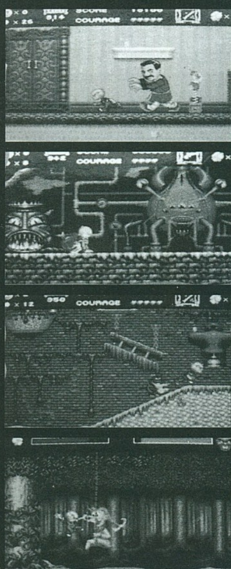
BLOODHOUSE G: 89% Z: 82% H: 92% Ö: 89% BEST



DENNIS

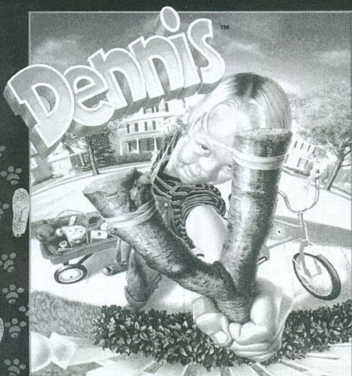


Igen, jól látod kedves olvasó, ismét egy nagyszerű filmes át-



irattal van dolgod. Dennis, ki mint tudjuk igen gonosz is tud lenni, most nagyon jó lesz hozzánk, hogy csak ilyen kis területen fárasztja le a szürkeállományunkat. Szóval Dennist köszönjük meg az Ocean manager bácsijainak és nénieinek, ja és a programozóknak, persze ha ez egyáltalán egy programnak lehet nevezni. A sírásrívás után nézzük mit is tud nekünk nyújtani a program. Semmit. A program a végtelenségig dícsért AGA-s programok egy újabb képviselője. Kinézetre úgy 3-4 évvel ezelőtt is gyártódhatott volna e nagyszerű alkotás. No, de lássuk a nagyszerű játékfelépítést, hátha abban találunk egy kis vigaszt az átélt borzalmak után. Az első pálya Mr. Wilson házában játszódik, kivel véletlenszerűen is találkozhatunk a házban járkálva. Úgy látszik az úr szabaidejében macskaidomítással és szaloncukor dugdosással foglalkozik, mert ebből találhatunk a legtöbbet a pályán. A nagy pénzérméket gyűjtsük össze, ezekkel fizethetünk elő a következő pályákra. A második pálya a parkban játszódik, ahol már Dennis kutyája is csatlakozik hozzánk egy rövid időre, mindenesetre a tőle kapott vörös kártyának nagy jelentősége lesz az életünkben. A szokásos coin gyűjtögetés, és kellemetlen ellenfeleink legyőzése után juthatunk át a következő pályára. A harmadik pálya a boylerek földjére vezet, csupa-csupa fémszörny között kell végigküzdenünk ezt a korántsem könnyű pályát. A negyedik pálya már egy kicsit jobban illik a programhoz, ugyanis a szennyvízcsatornában folytathatjuk áldásos tevékenységünket. Természetesen itt sem hiányozhat a pályavégi nagy ellenség, mely itt egy hatalmas hal. Az utolsó és egyben a befejező pálya a fák közé invitál minket. Itt már a szokásos dolgokon kívül csak az a dolgunk, hogy ha már idáig eljutottunk, akkor túléljük a kalandot. Nagyszerű fegyvereink tárháza, melyet kezdetben csak a vízipisztoly és a csúzli képviselt, eddigre már valóságos arzenállá nőtt. Nem kívánom nagyon minősíteni a programot, inkább két szót írnék ide befejezésül: 1994?!? Gratulálunk!

Bear™



OCEAN G: 59% Z: 62% H: 54% Ö: 61% OK

ADVANTAGE TENNIS





Az Infogrames kiadványai közül elég jó hírre tett szert ez a program. Nem a grafikája, hanem a játékosok jól kidolgozott mozgása tette élvezetessé a játékot. Nos, ő sem kerülhette el a CD láz következményeit, az ezüst korong elnyelte mindenestül. Jó szokás szerint most ismét elkezdhetnék sírni-ríni a CD-n tárolt adatok "hatalmas" mennyisége miatt, már csak azért, hogy legalább azt a nyúlfarknyi területet be lehessen tölteni a "nagyszerű" új CD ismertetésével, azonban azt javaslom, hogy inkább lapozzanak egy kicsit az újság hátsó fertálya felé, ahol Masell és Charly ismerteti a legújabb CD-s alkotásokat, melyek legalább megérdemlik a CD-ROM jelzőt.

Bear™









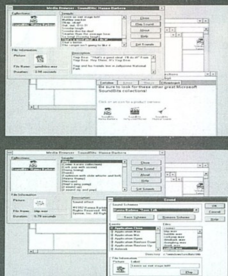
INFOGRAMES G: 65% Z: 68% H: 54% Ö: 57% OK

SOUNDBITS

A Windows alkalmazások egyre nagyobb szeletet hasítanak ki a PC-sek életéből. Nos, hogy ne csak a megszokott csipogó hangokat halljuk a Windows használata közben, íme itt egy nagyszerű új találmány a SoundBits. A Hanna-Barbera rajzfilmstúdió termékei 1957 óta meghatározzák a rajzfilmvilágot, és most már mi is élvezhetjük kedvenceink hangjait. Néhány rajzfilm cím a választékból: Yogi Bear, The Flintstones, The Jetsons, Scooby-Doo.

A program bejelentkezésekor egy vezérlő tábla tűnik fel, mely gyakorlatilag arra szolgál, hogy a programhoz adott hangokat megtudjuk hallgatni. A középső nagy listából választhatjuk ki a hangot, minek hatására a bal alsó sarokban megjelenik a hangot, illetve beszédet mondó alak kis képe is. Ilyenkor a Description pont alatt egy rövid tájékoztatót olvashatunk a hangról. Ez különösen ott jópofa, ahol egy komplett mondatról van szó, mert ilyenkor a program a szövegkörnyezetet is leírja. Mindezeken kívül még egyebeket is megtudhatunk az aktuális hangról, pl. a hosszát is. Ha kiválasztottuk a nekünk szimpatikus hangot, akkor a Set Sound ikonra kattintva egy újabb tábla tűnik fel. Itt a különböző tevékenységekhez (ablak minimalizálása, ablak bezárása), illetve a történésekhez (alarm) választhatjuk ki a már kikeresett effektet. Itt is van még egy utolsó lehetőségünk, hogy leellenőrizzük a beépítendő effektet mielőtt elmentjük a beállítást.

Nagyon jópofa hangok és mondatok találhatók a programban a felsorolt rajzfilmekből, minden olyan jellemző hangot megtalálhatunk itt, mely az adott rajzfilm megnézése közben megragadt bennünk. Nem volt rossz dolog a SoundBits-szel játszogatni egy kicsit, szerintem megéri feltuningolni a Windowst vele, csak arra lennék kíváncsi, hogy mit szólna valaki, ha napi 8 órán keresztül hallaná mindig azt, hogy "Yabba-Dabba-Doo!".



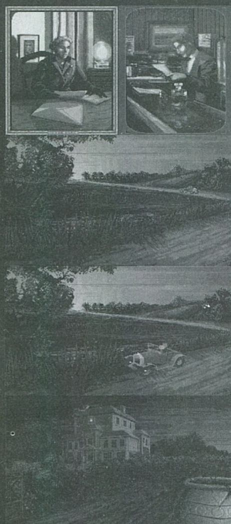
Egyébként a programot felkészítették a többfajta Sound kollekció kiszolgálására, így nagy valószínűséggel a közeljövőben újfajta hangokkal is találkozhatunk.

Bear™

MICROSOFT G: --% Z: 66% H: --% Ö: 66% COOL

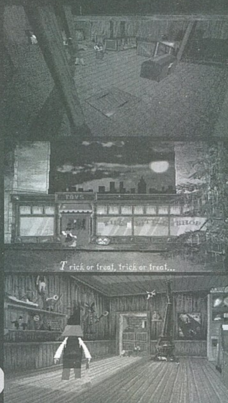
ALONE IN THE DARK





A CD-ROM-os játékok elszaporodásával elkerülhetetlen, hogy a régi szép kasszasikert hozó játékokat a forgalmazó cégek ismét megjelentessék az újfajta adathordozón. Nincs is semmi baj ilyenkor, mert például az Alone in the Dark esetében belátja az ember, hogy a második rész megjelenése tette szükségessé a kiadást. Azonban a szokásos probléma itt is felmerül, ugyanis a CD-ROM-os verzió installer-e azzal kezdi, hogy prózaian felmásolja a winchesterünkre a keményen 1.8 Mbyte-nyi információt, amit a CD tartalmaz. Ezek után már játszhatunk a játékkal, mely mindössze abban "különbözik" az eredetitől, hogy egy kis CD-s zene szól a játék alatt. Kétségtelen, hogy feldobja egy kicsit a játékot, azonban nem ezt kéne megfizettetni az emberekkel. Szerencsére azért ez a CD tartogat egy kis meglepetést, ugyanis a Jack in the Ripper nevű kis programmal is találkozhatunk a CD-n, mely gyakorlatilag az Alone szerkesztőjével készült kis 2-3 szobás játékocska.

Bear™



INFOGRAMES G: 68% Z: 54% H: 57% Ö: 58% OK

Steg the slug



It's Slime Time! Ezt fordíthatnánk többféleképpen is: pl. Eljött a nyálka ideje! Esetleg végre trunyózhatunk! Cupp! Cupp! Börp! Blurp!.... Megérkezett az új szuperhős, Steg a meztelen csiga. Csúszós, sikamlós és rendkívül barátságos a Codemaster új bajnoka. No de ki is ő? - kérdezheti joggal a nyájas olvasó. Hát egy igazi szép zöld hajléktalan csiga, akinek öt kicsi T'yungunz-ra kell vigyáznia. Ezek a kis T'yungunz-ok - nevezzük ezentúl "porontynak" őket - állandóan éhesek. A porontyok kis fehér pondrókat esznek, ha kapnak. Ugyanis ha nem kapnak, akkor elpatkolnak. Ha ügyes a csigánk, akkor sok pondrót juttat a porontyoknak, s akkor azok elégedett szunyókálásba kezdenek. Ha mindeki szunyál, akkor teljesítettük a pályát.

Ez így roppant egyszerűnek tűnik. Igen ám, csak csigánk nem a mezőn folytatja ezeket az anyáskodó tevékenységeket, hanem egy roppant labirintusban, ahol minden csupa csapda és veszély. A pondrók pedig általában a porontyoktól legtávolabb eső zugban tanyáznak. Slug feladata átszállítani őket az alomhoz. Slug ehhez alapvető eszközként remek



buborékokat tud fújni. Az ugye közismert tény, hogy Mici a Mackó szereti a mézet..(nem is igaz, mert sok benne a kalória). Ja ez nem, de az igaz, hogy a buborék elszáll, mint a buborék.

S ha egy pondrót is rejt, akkor esetleg a porontyok is ehetnek kedvenc táplálékukból. Azonban az utat ventillátorok és tüskék nehezítik, vagy segítik. Slug mindent elkövet, hogy a csapdák az ő malmára hajtsák a buborékokat. Hogy a dolog végképp ne legyen egyszerű, időnként ő is megéhezik és mivel nincs az almáriumban ennivaló, kénytelen beérni némi hullott másodosztályú szabolcsi almával, esetleg néhány Odase Hederával vagy egy hervadt Begós Gumóniával. A társbérlettel megáldott, parazitákkal töltött almák még kis barátunk gyomrát is megfekszik, így azok elfogyasztása káros az egészségre.

Nézzük mik azok a dolgok, amelyek segítik feladatában.

1. Star Wars CM 3020/B típusú lépegető lábak. Trambulinok esetén ugrálni is lehet. Egyébként igen jól mutat egy csiga lábakon robogva.



2. Géniusz 1000C Rocketpack Hátra szerelhető rakéta hajtómű. Repülve gyorsabban közlekedhetünk. Vigyázva repüljünk a podrók közelében, mert a tűzveszélyességi besorolásuk 3A+++!

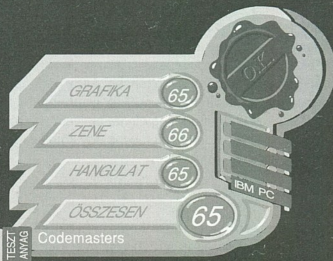
3. Slug-3-Turbo-InterCooler v.3.2 Slug meghajtás fokozó. A sebességünket növeli x+1 idejig.

4. Kérdőjel. (Teljesen standard normál kérdőjel v1.0) Nem volt kedvük a grafikusoknak újabb kis ikonokkal pöszmörögni és ezért a maradék extrát ez rejti.



A Slug nagyszerűen kihasználja a PC képességeit. Különösen ajánlott a 386-os SVGA konfigurációk esetén. (Ha-ha-ha!)
A játék tesztelésében aktív segítséget nyújtott Steg idomára, ezért külön köszönet illeti.

Steg kalandjait lejegyezte Shy



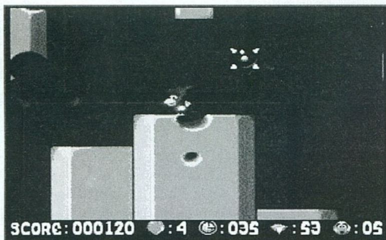
Igen, igen. Habár igaz, hogy nem valósult meg a Commodore álma, a 100 CD játék karácsonyra, de az utóbbi időben meglepően felgyorsult a szerkesztőségbe érkezett játékok száma. Mindenkit vigasztaljon az a tény is, hogy egy játék kifejlesztése "cirka" egy-két, vagy rosszabb esetben akár öt év is lehet. Így nem meglepő, hogy a "speciálisan" CD[32] készült játékok áradata késik. A meglévő játékokat írják át még CD-re, ezek általában zenében, hanghatásokban térnek el az 1200 vagy 500 elődeitől. Azt hiszem, azért senkit sem keserít el az, hogy már készülnek a csak CD[32] játékok, az Ultimate Body Blows vagy a Rise Of The Robots személyében. Az a hír is járja, hogy a Day Of The Tentacle is elkészül - ami köztudomásúlag a legjobb kalandjátékok egyike: hajrá LucasArts! A játékfejlesztők mind-mind pozitívan nyilatkoztak a géppel kapcsolatban - a játékeladások a legvadabb álmaikat váltja valóra. Ezt igazolja az is, hogy eddig "csak" 310.000 darabot adtak el, s Angliában ebből 70.000-et.

Dennis

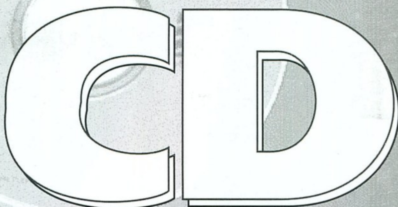
Igen, jól látod kedves olvasó, ismét egy nagyszerű filmes átirattal van dolgod. Dennis, ki mint tudjuk igen gonosz is tud lenni most nagyon jó lesz hozzánk, hogy csak ilyen kis területen fárasztja le a szürkeállományunkat. Szóval Dennist köszönjük meg az Ocean manager bácsijainak és nénieinek, ja és persze a programozóknak, persze ha ez egyáltalán egy programnak lehet nevezni. A sírás-rívás után nézzük mit is tud nekünk nyújtani a program. Semmit. (pont) A végtelenségig dicsért AGA-s programok egy újabb képviselője a program. Kinézettre úgy 3-4 évvel ezelőtt is gyártódhatott volna e nagyszerű alkotás. No, de lássuk a nagyszerű játékfelépítést, hátha abban találunk egy kis vigaszt az átélt borzalmak után. Az első pálya Mr. Wilson házában játszódik, kivel találkozhatunk is véletlenszerűen a házban járkálva. Úgy látszik az úr szabadidejében macskaidomítással és szaloncukor dugdosással foglalkozik, mert ebből találhatunk a legtöbbet a pályán. A nagy pénzérméket gyűjtsük össze, ezekkel fizethetünk elő a következő pályákra. A második pálya a parkban játszódik, ahol már Dennis kutyája is csatlakozik hozzánk egy rövid időre, mindenesetre a tőle kapott vörös kártyának nagy jelentősége lesz az életünkben. A szokásos coin gyűjtögetés, és kellemetlen ellenfeleink legyőzése után juthatunk át a következő pályára. A harmadik pálya a boylerek földjére vezet, csupa-csupa fémszörny között kell végigküzdenünk ezt a korántsem könnyű pályát. A negyedik pálya már egy kicsit jobban illik a programhoz, ugyanis a szennyvízcsatornában folytathatjuk áldásos tevékenységünket. Természetesen itt sem hiányozhat a pályavégi nagy ellenség, mely itt egy hatalmas hal. Az utolsó és egyben a befejező pálya a fák közé invitál minket. Itt már a szokásos dolgokon kívül csak az a dolgunk, hogy ha már idáig eljutottunk, akkor túléljük a dolgot. Nagyszerű fegyvereink tárháza melyet kezdetben csak a vizipisztoly és a csúzli képviselt eddigre már valóságos arzenállá nőtt. Nem kívánom minősíteni a programot nagyon, inkább két szót írnék ide befejezésül: 1994?!? Gratulálunk!

- Csirke vagy - csikorogták a motorosegerek.
- Mi van? - fordult hátra a sárgacsőrű, pirostarajos főhős.
- Az, hogy gyáva csirke vagy - röhögtek az egerek. Erre főhősünk James Deant megszégyenítő hatalmas pofonnal kente falhoz a nagyarcú egeret.
- Szóval mi a gond?
- Csirke fagy! - mondta ismét, ezúttal kissé pöszén.
- Senki nem tanította meg neked, hogy ne csúfolódj **Alfréd Csirkével,** s főleg ne emlegesd a fagyasztott rokonait? - de ezt szinte már ordította, miközben izmos, pikkelysömörös lábával már a levegőbe lökte magát. A repülés csúcspontján 180 fokos fordulatot tett, s sivítva zúgott le a sarokban remegő egérre.

Az előző példázat bizonyítja, hogy nem egészséges ujjat avagy karmot húzni a csirkével, így mi sem értékelhetjük 79 %-nál alacsonyabbra a programot, annak ellenére, hogy a CD változatban csak a háttér lett szebb, s egy-két CD zene található pluszban rajta. Így hát aki szereti az aranyos, nem különösképpen mászkálós, de annál ugrálósabb játékokat, annak nosza, rajta!



A Krisalis új ötletet vitt a CD[32] szoftverek kiadásába: már elkészült játékokat raktak CD[32]-re, s mindezt 14.99 font viszonteladói áron! Így az **Arabian Nights**, ami nem egy olyan túl régi program, de viszonylag olcsón hozzáférhető. A játék egy az egyben az 500 változat.



Sensible Soccer

A Sensible Software legújabb sikere az óriási visszhangot kiváltó szenzációs Cannon Fodder. A Sensible cég a hírnevét a Sensible Soccerral szilárdította meg egy életre, s így a CD[32] változat sem volt kérdéses. A játék tényleg csúcs. Dino Dini Kick Off és Goal! focijátékai voltak a koronázatlan királyok, s ezt a királyságot csak a Sensible Soccer tudta megdönteni- sokan még most is vitáznak kit illet a trón. Mindenesetre a CD[32] változat játszása közben azon vettem észre magamat, hogy izzad a tenyerem (nemcsak a joypad miatt) és breakdance-t járok, ha belőttem egy gólt. A játék rendkívül hangulatos, s CD hangok csak emelnek a színvonalon. A játék közben időnként bedudál a közönség, vagy az alapmoraj felerősödik egy-egy jobb kapuratámadást követően. Szóval az alaphangulat igazán szuper. Egy tipp kezdőknek - két játékos üzemmódot úgy lehet aktiválni, ha az országnevet kétszer választjuk ki. Szóval a James Pond mellett ez is egy kötelező beszerzés a géped mellé.



Zool

Azt hiszem, erről a proggyról már annyit írunk, hogy a további karakterek leütése a billentyűzeten értelmetlen szóismétlés lenne csak. Három különbség a már szuperre sikeredett A1200 verzióval kapcsolatban: kellemetes kezdő és játékvégi animáció, egy extra rejtett szint, valamint a legjobb, a dinamikus, csúcs zene. Tömény élvezet!



John Barnes European Football

A John Barnes football messze gyengébb mint a Sensible Soccer, de az ára is alacsonyabb. Sokkal kevesebb nemzetiség közül választhatunk, és a hangeffektek sem a legjobbak. Habár a játékosaink nagyobbak mint a Sensible-ben, viszont az animáció is rosszabb. Habár a Sensible Soccer drágább, de miért vennél egy gyengébb játékot olcsón?

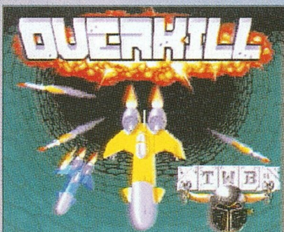


Labyrinth Of Time

Az Electronic Arts legelső CD^{32} játéka, amelyet a Terranova Development fejlesztett. Azt hiszem, ma ez az egyetlen olyan CD^{32} program, ami kizárólag CD-re készült. 3D grafikus programokat használtak a képi megjelenítéseknél, ami nemcsak gyönyörűre sikeredett, hanem mondhatni művészire is. Gyönyörű termek, sok tárgy vár a látogatókra, akik meg akarják fejteni a Maya piramis titkát. A játékhoz csodálatos, elvont zene is párosul, ami legalább 20 perc hosszú- s csak nehezen lehet megunni. A grafikai felbontás 640×512, 256 színben. Ilyen sok kép töltése sajnos egy kicsit lelassítja az amúgy is gigászira sikeredett játékot. Most egy szakértői véleményt is hallhatunk a játékról: "Régóta foglalkozom 3D-s modellezéssel, így kíváncsian helyeztem a CD-t a CD^{32}-be. A képek meglepően élethűek, kiváló a textúrák használata és a helyszínek berendezése (nézőpont, fények stb.). Igazi profi munka. Talán animációból többet is elbírt volna a tárolókapacitás. Ennyit a grafikáról. A zene valóban jó (Különösen az egyik, teljesen Rain-men hangzású). Feltűnő a beszéd teljes hiánya, de a program így is csodálatos. A tárgyakat általában csak egyszer, egy helyszínen lehet használni. Nehezíti a játékot, hogy semmiféle segítséget nem kapunk a tárgyak használatáról, így csak hosszas bolyongás és kísérletezés után lesz sikerélményünk. (Kivételt képez a keykard, amire rá van rajzolva a felhasználás helye, valamint egy felirat az egyik szobában az újságról és a szennyesről.) Vannak egyértelmű esetek is (papírív használata a nyomdagépen = újság (Revolver Spring City)). Dilemma a 25 centes felhasználása (4 helyen is használható, de mindenképpen a telefonnál használjuk! (Ezt egy olvasótól tudtam meg)). A sok hiábavaló mászkálás egy idő után kissé idegesítő lesz. (Ilyenkor jön az Overkill...) Az egyik űrhelyszínen van három színes kapcsoló. Itt figyeljük a hangot kapcsolgatás közben, mert erről tudjuk, hogyha valami történik. Az egyik variációban a bányában megjelenik egy ajtó, ennek már neki lehet lökni a csillét..., egy másik állásban pedig a metrókocsira zuhan egy hatalmas platform (itt akadtam el, ha valaki továbbjutott és nem sajnál időt és borítékot, szépen megköszönném ha feldobná a megoldást a GURU címére..). Az összkép a játékról igen kedvező, remélem lesz második része is."

MAD DOG JON

32



A Mindscape is belépett a CD^{32} arénába. Az A1200 kellemes akciójátékát az **Overkill**t, és egy régebbi divatjamúlt lövöldözős játékot is tartalmaz a CD, ami Lunar-C címen fut. Az Overkillről elég annyit mondani, hogy 93 %-ot kapott, de ezen a százalékon csak ronthat a CD^{32} változat, melynek lehetőségeit messze nem használja ki.



Seek & Destroy



Vad golyószórást ígér a Mindscape legújabb helikopteres játéka, amelyben kétféle küldetéstípusban vehetünk részt. Vagy szét kell lőni mindent, vagy meg kell menteni valakit, és közben szét kell lőni mindent. Az életek számain kívül a jobb felső sarokban lévő F=.... kijelzőt sem árt figyelnünk, mivel az üzemanyagunkat időnként után kell töltenünk a pályákon, ha a kijelző mutatója a nullát közelíti. A bal alsó sarokban a pajzs kijelzése látható, a jobb alsó sarokban a fegyver és a maradék lövedékek száma található. Alul középen egy radar segíti a tájékozódást, amely auto zoom módba van kapcsolva eredetileg. A sárga gomb megnyomása esetén kikapcsolhatjuk ezt az üzemmódot, és akkor a radar nem nagyít, ha ellenséges gép közelít. A zöld gombbal a térképünket nézhetjük meg. Már esett szó az utánpótlásokról is, ezeket a tárgyakat (Fuel, Shield) házak szétlövése után találhatjuk. Miután megjelent a felveendő tárgy, a kék gombbal leszállhatunk felvenni azt. A küldetések végén is menjünk vissza a bázisra, s le kell szállnunk a H mezőnkre. Fegyverek felvevésekor elég csak a rakéták fölé szállni, nem kell a földre leszállni. A piros gomb a lövöldözésre szolgál. A joypadon a hátsó két "gyorspörgető" gomb a fegyverválasztást segíti. Vegyük most sorra a fegyvereket:

Chain Gun - végtelen számú lövedékkel rendelkezik. Egy játékos üzemmódban az ágyú előre lő, két játékos esetén a második játékos irányíthatja az ágyú lövési irányát.

FFAR rakéták - levegő- föld és levegő- levegő rakéták, amelyeknek nincs beépített hőkövetésük, így pontosan kell célozni velük.

Interceptor - levegő- levegő rakéták, hőkövetővel.

AGM- levegő- föld rakéták

Air Strike - légicsapást hívhatunk a kijelölt területre. Ilyenkor nem árt elhúznunk a csíkot, mivel az érkező repülők nem kis mennyiségű bombát szórnak a területre.

Napalm bombák- nem árt jól célozni, mielőtt ledobod..

REUNION

Nehéz dolgunk van most, amikor egy magyar fejlesztésű játékról kell írnunk, amely mellesleg közel áll a szívünkhöz. 1992 nyarán kezdődött a fejlesztés, amelynek egyik gyümölcse, a PC változat napjainkban került ki az angol szaküzletek polcaira. De miről is van szó?

2500 körül megalakul a Világbéke. Az Egyesült Nemzetek Szövetsége tartja fenn a nyugalmat az egész bolygón. Így a tudományos kutatómunka is felgyorsul, hiszen az E.N.SZ. kutatólaboratóriumaiban a Föld legjobb koponyái dolgoznak egy teljesen új, forradalmi találmányon.

2565- ben feltalálják a térhajlító generátort, mellyel hatalmas távolságokat lehet áthidalni viszonylag rövid idő alatt. Pár év múlva felszerelnek két űrhajót, az Exporer 1 és 2-t, melyek rövidesen útnak indulnak.

A kilövés után harminc évvel az Exlporer 2 visszatér. Explorer 1 eltűnt. Sikeresen találtak lakható bolygót a galaxis távoli, de elérhető sarkában. Ismét útra készítik fel az űrhajót, amikor jól szervezett felkelés robban ki, melynek célja a jelenlegi kormány leváltása. Véres összetűzések és katonai acsarkodás következményeképpen, fellövik Explorer 2-t. Explorer 2 meghibásodik útja során, s a legénység az úti cél elérése után csak a mentőkabinnal menekülhet meg a biztos pusztulástól. Egy új bolygón újra kezdődik a civilizáció. Új Föld a neve, ahol több mint 150 év után új vezetőt választanak, kinek a sorsa, hogy visszajuttassa népét galaxisokon keresztül a szülőbolygójára, hogy újra egyesülhessenek a Föld népei...

A stratégiai játékok között talán a méretével tűnik ki először a program, hiszen 21 megabyte grafikát, animációt takar. Az intro "csak" 11 perces... A játék elég bonyolult, amiben mindig történik valami, de ennek ellenére könnyen irányítható. Minden ikonvezérelt, vagy elég a képernyőre klikkelni, hogy pl. új tanácsadókat bérelhessünk fel. Nem elég a fejlesztési irányokat meghatározni, a legyártandó űrhajókhoz és fegyverekhez ércekre is szükségünk van. Ezen felül a kolóniáinkra is figyelni kell, hiszen ha az emberek között valami fertőzés üti fel a fejét, lázadás tör ki, ha nincs elég kórház, vagy gyógyszergyár. S valószínű nem vagy egyedül a végtelen űrben... Ezekből a példákból is kitűnik, hogy nem egy könnyű játékról van szó- de a Reunion még ennél is több! Az űrharcok után a bolygókra leszállva kell csatáznunk a földi egységeinkkel, ahol dűneszerűen irányíthatjuk a csatát.

De elég a mi pozitív élményeinkből, lássuk hát, mit ír a külföldi sajtó!

PC Power - márciusi szám: *"Egy kis kelet- európai csapat első játéka a Reunion, s úgy néz ki, hogy van mit tanítaniuk a nagy nyugati és amerikai cégeknek.... A játék kivitelezése olyan jó, hogy nem árt, ha a Lucasarts is felkapja a fejét..."*

Pc Home - március: *"A játék bonyolultsága a Civilisationnal vetekszik... és látványilag is szuper egy stratégiai játék részéről* **- 81%"**

PC Joker - március: *"Ez egy csúcs játék. Lesz CD verzió is, de el sem tudjuk képzelni, hogy miben lehetne jobb.* **85% Joker Hit"**











Heimdall 2

A Core Design Heimdall c. játéka nagy visszhangot keltett az újságírók köréből - egyedi, szuper grafika és poénos játékmenet jellemzi. Itt a második rész, ami áprilisban jelenik meg Amigára- lássuk a történetét:

Ragnarok ideje volt - az Ezerév ideje, amely Asgard istenei és Loki harcosai közt zajlik le.

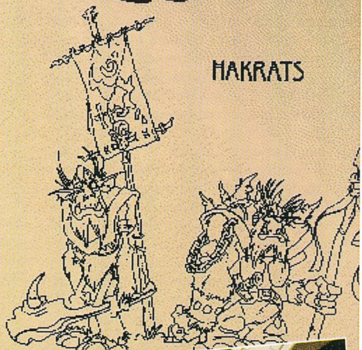
A Ragnarok Idejét akkortól számítjuk, amikor Lokit kiüldözték Asgardból. Ezért bosszúból ellopta Thor, Odin és Frey fegyvereit. Heimdall pedig, aki a szivárvány híd őre volt, feláldozta a halhatatlanságát, hogy az emberek közé vegyülhessen, a földön járhasson s megtalálja az ellopott fegyvereket. Küldetésében sikerrel járt, és visszakapta istenségét - természetesen kivívva ezzel Loki haragját.

Kétszáz év telt el. Midgardban, az emberek földjén és Utgardban a dwarfok és elfek birodalmában Loki harcosai, a Hakratok fosztogatták a vidéket - egyre erősödve. Asgardban az Istenek meglepődtek. Ők nem avatkozhattak be a csatákba, de Lokira nem vonatkoztak az Istenek korlátai- kegyvesztett mivoltában ő járhatott a földön, bár az Istenek sosem látták, még a csapataival sem. A másik érdekesség, hogy egy falu is leégett úgy, hogy egy harcost sem láttak a közelében. Odin, minden Istenek atyja összehívta a fiait, hogy megtárgyalják az új helyzetet. Hamar kiderült, hogy Loki seregeit visszaverni nem elegendő, hiszen azzal csak annyit érhetnek el, hogy Loki előbb utóbb ismét borsot tör az orruk alá. Mivel isteni mivoltának sok jellemzőjét elvesztette, de még mindig halhatatlan volt, így nem olyan egyszerű a föld színéről eltüntetni. Mivel Yggdrasil világának mind a négy részét (Asgardot, Midgardot, Utgardot és Niflhelmet) Odin alkotta, s ezek a világok most is alakulóban vannak, Odin nemrég talált egy furcsa helyet, ahonnan portálok nyíltak a világok különböző pontjaira. Odin rájött, hogy bizonyos portálokon csak akkor mehet át, ha a megfelelő talizmánt használja az ajtónál. Az első ilyen kísérletekor talált egy másik, furcsa világot, ahonnan egy másik talizmnánt kapott ajándékba. Innen visszateleportálódott, s kiderült, hogy a kapott ajándék megdermeszti az isteneket is, ha viselik azt. Odin erre széttörte négy darabra a talizmánt és leszórta Asgardból a világokra. Ha valaki ezt a talizmánt megszerezné, és csapdába csalná Lokit, meg lehetne dermeszteni vele.

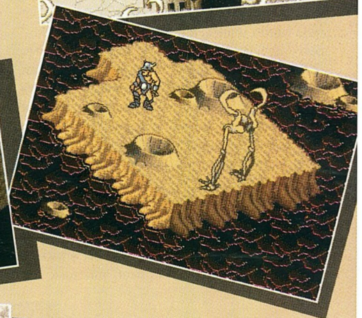
A széttört darabok biztosan egy-egy Ro-'Geld közelébe kerültek, amik mágikus pontok a földeken. Több van belőlük, de nehéz őket megtalálni, mivel könnyen beolvadnak a világba. A mágiahasználók mágiája is felerősödik ezeken a pontokon.

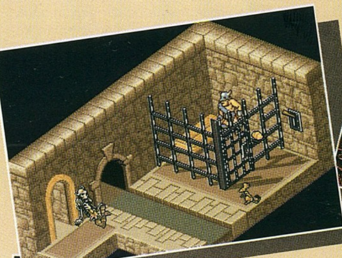
Először Baldurt küldték az Istenek a világra, akit Loki lemészárolt az első Ro'Geld környékén. Másodiknak Odint választották a küldetésre, aki több tapasztalattal rendelkezett az anyagi világban. Heimdall újra emberré lett...

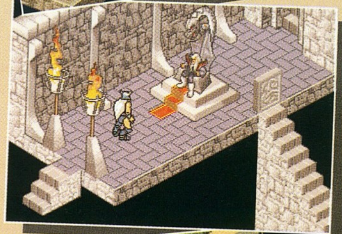
Masell

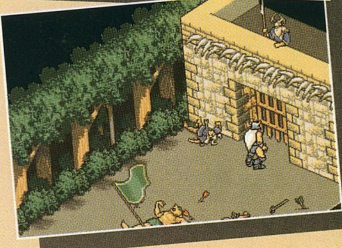




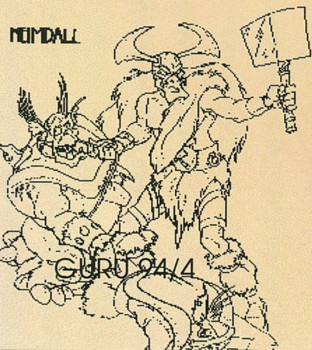






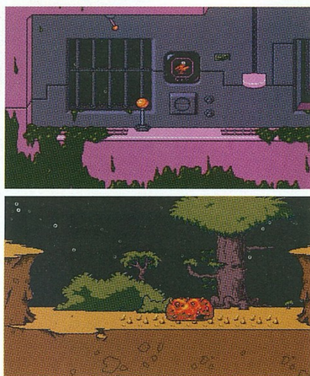








Bubba and Stix



Last Ninja és Rick Dangerous rajongók örvendjetek! Végre valahára megjött az a játék, mely biztosan a ti kedvencetek is lesz. A Bubba and Stix, melyet a Core Design adott ki, rendkívül szerencsésen ötvözi az előbb említett két program játékmenetének jó tulajdonságait, s mindezt úgy teszi, hogy önmaga teljesen új és egyedi marad.
A kerettörténet szerint Bubba űrhajójával kényszerleszállást hajt végre egy idegen faj bolygóján, ahol azonban elszakítják tulajdonától. Hogy visszatérhessen a Földre, 5 szinten kell keresztülküzdenie magát. A történet az erdőben kezdődik, ahol Bubba egy meglepően értelmes fadarab képében talál magának barátot. Ez a kis bot, Stix, egészen a játék végéig nélkülözhetetlen társa lesz főhősünknek.
Az erdőt meglepően gonosz élő növényzet lakja. Fák, melyek figyelnek vagy esetleg követnek bennünket ha elfordulunk tőlük, bokrok, melyek a levegőbe ugorva nagyot harapnak belénk. A játéknak itt még alapvetően platform jellege van, azonban bevezető jelleggel egy-két gondolkodtató feladat is akad. Ezek egyáltalán nem nehezek, ezért itt talán nem vesztegetném a helyet a megoldásra. Az erdőt elhagyva Bubba egy épületbe érkezik. Ez a pálya már mélyvíz, meglepően nehéz. Tekintve, hogy a játékosok nagy része itt akad el, ennek közlöm a megoldását.
Első lépésként a bottal üssük le a földön található hordó tetejét. Menjünk balra és az ütközben található két kapcsolót kapcsoljuk át. Az elinduló liften menjünk fel, s a fönt található kart is billentsük át. Menjünk vissza a hordóhoz, melynek tartalmát ekkorra már minden bizonnyal tág szemekkel figyeli egy furcsa piros lény. Keverjük meg a hordóban látható kotyvalékot, majd a lényt használva ugródeszkaként, ugorjunk fel a liftre. Mielőtt a lift elérné a jobb oldali holtpontot, ugorjunk el róla és billentsük át a mennyezetre rögzített kapcsolót. Menjünk jobbra míg el nem érjük a teleportot, majd a kart megdobva távozzunk a második emeletre. Ezen a szinten jobbra ajtókat láthatunk, ám egyelőre még mind zárva van. Ahhoz, hogy ezeket kinyissuk, meg kell találnunk a falitáblán jelölt összes kapcsolót. Ennek érdekében induljuk el balra, s szedjük elő a tejesüveget. Az üveggel együtt menjünk vissza a teleporthoz, s irány a negyedik. Menjünk jobbra, majd az üveget vezessük a pálya jobb szélén található lény elé. Az elkapja, majd nagy hirtelen megissza a tejet, s egy nagyszerű dobbantóvá alakul át. Menjünk balra fel, s már meg is van az első kapcsoló. Teleportáljunk a harmadik szintre, majd menjünk jobbra, egészen a labdáig. A labdát ütögessük el balra, vissza a teleporthoz.
Ahhoz, hogy a következő mondatban leírtakat meg tudjuk valósítani, sok-sok gyakorlás szükséges, de senki se adja fel! Teleportáljunk a labdával együtt az első szintre, majd ott menjünk jobbra. A szint jobb szélén található egy kapcsoló, melyet csak úgy tudunk átkapcsolni, ha az egyik arra mászkáló lényt a bot segítségével felütjük a plafonra. Ezek után vissza balra, s a nagy lyukon a labda segítségével balra fel. Itt a botot átdobva az elektromos padló felett kapcsoljuk át a kart, majd az érkező lifttel menjünk jobbra, itt található a második ajtó nyitója. A labdával menjünk a másodikra, induljunk balra, s a labda segítségével ugorjunk jobbra fel a lyukon. Szabadítsuk ki a nagy piros vigyorit, majd vele együtt teleportáljunk a harmadikra. Menjünk folyamatosan balra, majd a szint szélén a vigyorit állítsuk az elektromos padló fölé, s üssük meg a bottal. Vigyori bánatosan lehuppan a földre, mi meg a hátán keresztül fel tudunk ugrálni a következő nyitóhoz. Ha ez is megvan, menjünk vissza a másodikra, s most a vigyori születési helyével szemközt található padlóra menjünk, ahol elő tudunk szedni egy gömböt. A gömböt Bubba letérdelve és a bottal megütve tudja odébbgurítani. Vigyük a gömböt a negyedik szintre, s gurítgassuk el egészen addig a zöld valamiig, amely eddig az Istennek se volt hajlandó félreállni az útból. Most ez a pici piros gömb gyorsan megeszi majd a nagy zöldet, induljunk tovább. A hordó tetejét üssük le, tartalmát keverjük meg. Ennek hatására elindul egy zöld buborék, mely fent átkapcsol egy kapcsolót. Az így beinduló ventillátor a következő buborékot már egy eddig elérhetetlen platform felé sodorja, remélhetőleg úgy, hogy már mi is ott állunk a tetején. Innen jobbra, s már meg is van az utolsó ajtó kulcsa.
Hát, röviden ennyi lenne a pálya megoldása. A dolog egyre nehezedik, ugyanis a következő szint egy vulkánban játszódik, ahol már nagyon könnyű lesz fizikai sérüléseket is szerezni. Innen egy nagyon szellemesen megoldott bónuszpályára érkezünk, majd pedig alkalmunk lesz úszótudásunkat kamatoztatni a negyediken. Itt ismét csak csodálni lehet azt a nagyszerű munkát, amit a grafikus végzett. Az ötödik és egyben az utolsó pálya szintén egy épületben játszódik, s itt mindent beleadtak. Már az első logikai feladványba majd beleőrültem, pedig utólag rendkívül egyszerű.
Mint már említettem, a program tervezői fantasztikus munkát végeztek. Más ennyi ötletet és humort öt játékban használ fel, már ha telik rá szellemileg. Nálam egy hatalmas jelesre vizsgázott ez az üdítő színfolt a gigászi, ám teljesen lélektelen CD-ROM megalománia közepén.

Prunoki

Ui.: A program készítői szerint minden feladat megoldható úgy, hogy se Bubbának, se Stixnek nem okozunk semmilyen sérülést. Sok szerencsét!



AMBERMOON



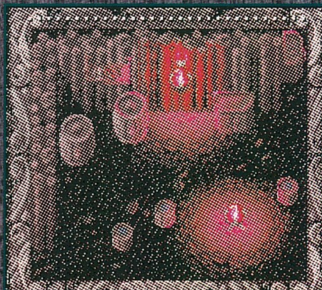
Valami azt súgja, hogy a Thalion megint sokat dolgozhatott. Utoljára a Lionheart-ot dicsértem, de ez sem marad el egy fikarcnyit sem. Monstre történet, borzalmas mennyiségű helyszín, szörny, szereplő. Az aláfestő zenék nagyszerűek, és több mint 30 van belőle.

A nagyapánk házában indul a kaland. Elmondja az öreg, mit kell mondani a pincében található kőfejnek. Szedjük össze a házban található összes holmit (kép a talon!), aztán irány a pince. Némi harc vár itt ránk, valamint egy pókháló, amit kiégethetünk fáklyával. Ha megmérgeződünk, használjunk antimérget. A pince alatti barlangban egy kőrakás utunkat állja. A házból vegyük utunkat Spannenberg városába. Időnként pihennünk kell, de legyen nálunk mindig kaja. A városban egy darabig megkeseríti életünket néhány bandita, de elfogynak. Vegyük el a pénzüket, meg a cuccaikat, de vigyázzunk, mert a csaták közben saját fegyvereink is tönkremehetnek. Itt említem meg, hogy a játékban jóformán nincs random encounter.

Elsősorban vásároljunk egy lovat. Található itt egy sage, ahol varázslatok kaphatók, és azonosíthatunk tárgyakat. A trainelő helyen vegyük be a csapatba Egil-t a harcost, és ha van pénzünk, no meg train point-unk, akkor fejleszthetjük is a támadó vagy védekező képességünket. A boltokat mindig vegyük szemügyre. Érdekesség, hogy az eladott dolgainkat visszavásárolhatjuk, ill. bizonyos helyeken otthagyhatunk tárgyakat, s visszamehetünk értük. A város parkjában van egy kút (más városokban is), ahova belehajigálhatjuk a később található kívánságpénzeket. Ezek a képességeinket nyomják lassan felfelé. Ugyanitt van egy elf nő, aki el akar adni egy szörnyszemet potom ötezer aranyért. Javaslom. Ez jelzi, ha monster van a közelben. A hajóépítőnél közlik, hogy a kapitány elment Burnville-be, és még nem jött vissza, ha esetleg mégis átjutnál, légy oly kedves értesítsd. Köszi. Bville egy másik szigeten van dél felé, ahová ha úszni próbálunk, hamar "RIP". Freier Georg-nál - vállalhatunk küldetéseket, melyek két problémára hoznának megoldást. Az egyik a sivatagi banditák kérdése, a másik a nyugati hegyeknél portyázó orkok. Mindkettő viszonylag kemény, ezért még jó ha mást csinálunk előtte. Egy utcai halandótól megtudhatunk egy nevet: Antonius. Ezt kell benyögni a sziget északnyugati részén magasló toronyban a fejnek. Némi csata a pókokkal, és máris újabb taggal bővülünk. Nelvin, a mágus igen hasznos csapattag, különösen a későbbiekben. Alkem a szomszéd szobában megkér bennünket, hogy ugyan hozzuk már vissza a gyűrűjét, amit az élőhalottak bitorolnak. Ezért odaadja a kelet felé található kripta kulcsát. Halasszuk még ezt is. A város temetőjében irtsuk ki inkább a zombikat (az órát használjuk utána), és a brost, amit találunk adjuk oda a kocsmában a tolvajnak. Ezért cserébe elmondja a jelszót a tolvajok céhébe, mely a pincében található. Fejleszthetjük néhány képességünket, az üzletben vegyünk lámpást, csákányt, tolvajkulcsot, iránytűt. Ezután kerítsünk valahonnan 150(!) követ, és nyitogassuk ki a felderítetlen részen az ajtókat, titkos falakat. Javaslom, hogy minden dungeon-t, barlangot derítsetek fel, mert soha nem lehet tudni, mit találhatsz. Ha csak egy tárgy hiányzik... Titkos ajtókról nem is beszélve, melyek megmutatkoznak egyes mágikus térképek vagy tárgyak használatakor (lásd később). Ha a pincekúthoz eljutunk, használjuk a köveket, és az utolsó kapukulcsot is birtokolhatjuk. Következő helyszínnek a nagypapi barlangját javaslom. Csákányozzuk szét a kőrakást, aztán a barlang négy sarkában lejjebb jutva titkos kapcsolókkal kell kinyitni a fönn található ajtót. A pálya végén lévő ládából bőszen csemegézhetünk. Scrollt tanulni vagy bizonyos varázslatokat használni is csak pihenés közben lehet az első, ill. második ikon segítségével.

Amikor felérünk, Antonius vár bennünket, s közli velünk, hogy a nagypapa meghalt, és a városi temetőben nyugszik. Látogassuk meg, ha lehet. A komódkulcs mindenesetre az asztalon. A bal oldali kandallóban egy újabb helyre juthatunk, s felszedhetünk még dolgokat.

Ezután látogassunk a banditákhoz. Irtsuk ki a házat, stuffozzunk a ládákból, és az egyik kandallónál egy titkos kapcsolóval lejuthatunk a pincébe. Teleportok, gyíkok, újabb banditák várnak ránk, és a végén a banditák vezére. Ne harcoljunk, hanem béküljünk. Odaadja a ládakulcsát, meg egy iratot. Itt fejleszthetjük(?) a critical hit képességünket. Az iratot Freier Georgnak kell majd adni, s az egyik problémáját ezzel megoldottuk. Az ő egyik ládája máris nyitva áll. Ha találunk olyat, hogy windperle, azokat gyűjtsük, mert 12 kell belőle. Továbbá, ha találunk különféle köveket, vagy törött tárgyakat, azokat is tartsuk meg, mert meg lehet majd javítani. Különös tekintettel a mágikus tárgyakra, valamint a közlekedési eszközökre.





Sberg északnyugati házában egy haldokló lány apja megkér, hogy próbáljunk szerezni valami ellenszert. Antonius a heiler házában felvilágosít, mi kell ehhez. Ugyanitt csikarjuk ki az öreg nőből Bville kulcsát, hogy hozzáférkőzzünk a ládájához. A pincében található ládát nyissuk ki, de az őrült mágust ne zaklassuk egyelőre, mert 300 hp-je van, és eléggé expert. A BOS amulettet tartsuk meg. A banditáktól származó boroskupát adjuk oda az egyik északkeleti részen élő nőnek (tőle lopták el), aki egy aranybrost ad. Ez növeli a karizmát, mely például akkor hasznos, ha drágábban szeretnénk valamit eladni. A másik kupát, melyet az orkoktól szedünk el, a férjének kell átnyújtani némi pénz fejében.

Ha jól felkészültünk, mehetünk az Alkem által említett kriptába. Titkos falak, kapcsolók, ferde keresztek, teleportok, na és az élőhalott ellenfelek. Egy szent kürt hasznos lehet, de a pálya végi lich lordra ez sajnos nem elég. Ha túlestünk rajta, viseljük a varázslónkkal a gyűrűt. Ez jócskán felnyomja a varázspontjait. A délnyugati kis vulkánnál most már valószínűleg le tudjuk nyomni az orkcsapatot (félelem varázslat elég hasznos), de a kis fánál ne felejtsük felvenni a furcsa követ. Az itt lévő barlangot tisztítsuk meg, s beszéljünk a sylph-el, aki közli, hogy fogva tartanak valakit a másik, nagyobb barlangban. Mond egy nevet is, melyet a kőfejnek kell bemondani. Újabb harcok, egyre keményebbek, míg a végén egy óriás is csatlakozik az orkokhoz. A félelemmel vigyázni kell, mert fontos ellenfeleket, mindig le kell verni a náluk lévő tárgyak miatt. A talált kulccsal szabadítsuk ki Selenát, a tolvajt, és tegyük be negyediknek. Az óriás fejét vigyük magunkkal, mert ezzel bizonyíthatjuk a freier-nek, hogy az utolsó probléma is ok. Az ő másik ládája is megnyílik. Vigyük vissza Alkem-nek a gyűrűjét, aki örömében kinyitja a lent eddig zárva tartó mágusboltokat, és ad egy kulcsot Gala templomába, mely nyugat felé található a tengerparton. Vásároljunk össze mindenfélét (Leere phiole-ból minél többet), tanuljunk, aztán a mocsárban szedjünk fel a virágból is jónéhányat. A templomban gyújtsuk meg a szobor körüli gyertyákat, mire megnyílik a további út. A gólemekhez sok sikert kívánok, de az élet vizét ne felejtsétek itt. Antoniusnak adjuk oda az életvizet a mocsári növénnyel együtt, s a kapott ellenszerrel rohanjuk a lányhoz. Használjuk rajta, és Sobek, a tenger istenének gyűrűjét tegyük zsebre. Beszélgessünk még az apával is. Nos, aki Sobek gyűrűjét viseli, az tud úszni, aki nem, az megfullad. Valaki felhúzza a gyűrűt, és átúsztok, ott pedig az élet vizével feléleszted az egész társaságot. (A tutaj egy másik megoldást is kínál). Bville alagútját ki kell irtani (található néhány jó tárgy), majd meglepetten tapasztalod, hogy a város teljesen kihalt. Csak egy föld alatti mágusiskolát találsz. (A kapuval szembeni épülettömb átellenes részén kell egy mozdulattal lebontani a falat). A heiler házában felvehetjük Bollgar kulcsát, amivel irány a délkelet felé található barlang.



Ha kikeveredtünk, elérkezünk Luminor tornyához, de sziklák veszik körbe. Nem olyan messze van egy házikó, ahol az oltárnál kell használnunk a Kinyitás Gömbjét. A sziklák eltakarodnak a torony ajtaja elől, és máris beléphetünk. Odabenn kisebbfajta sárkányokkal kell hadakozni, s egyéb nyalánkságok. Valami jeges löttyöt is lehet találni, sőt beönthetjük egy lyukba, de nem jöttem rá, mire jó. A csapdák semlegesíthetők. Nagy meglepetés ér minket, hiszen a kínzókamrában megtaláljuk egész Bville lakosságát egy cellában. A cella előtt Sabine csak arra vár, hogy csatlakozzon hozzánk. Na menjünk akkor Luminor-hoz, a szörnyhöz. Nem árt, ha van néhány varázspont-lötty és életital. Örüljünk és szabadítsuk ki a lakosokat (a Sberg-i kapitány is itt raboskodott, aki ajánl egy hajót). Bville-ben bevásárolhatunk és egy képet kapunk valakitól, valamint jelszavakat tudhatunk meg. Egy szentélykulcsot is meg kell szereznünk. Theresa ajánlkozik, hogy megjavít amuletteket (hm). Mihamarabb javítsuk meg a törött dolgainkat, egy kristálygömb igen hasznos, ha térképet akarsz a környező területről. Vigyázat, bizonyos varázstárgyak kifogynak, de persze újra lehet tölteni őket.

Vegyük meg a hajót Sberg-ben, és mienk a világ. Javaslatom Newlake. A palotát kiirtani, a bárónak a képet odaadni. Erre ő átnyújtja a város kriptájának kulcsát. Élőholtak hegyei támadnak itt ránk, de a pálya végén megtaláljuk Shandra sírját. A nagypapi temetőbeli(!) tanácsára használjuk a Shandras bernsteint, és megtaláljuk a kulcsot a könyvtár titkos részéhez. Iszonyú mennyiségű varázslatot tudunk felvenni itt, de igyekezzünk is megtanulni őket. A tüzes, jeges stuffok a leghatékonyabbak. A Recept igen fontos, na és a hozzávalók is.
Illienben megtudjuk, hogy a város harcban áll Sansrie-vel, a kígyóval. Leonaria csatlakozhat a csapatba. A négy fejnek a következőt kell mondani: Nase, Spiegel, Nähnadel (német keymap), Reif.

Irány Selidor Ebene, ahol egy növényt



kell felkapni, aztán valamivel délre egy gnómbánya vár arra, hogy felderítsük. Itt is akad egy figura, akit felfogadhatunk. Valamely tagot úgy rakhatjuk ki a csapatból, hogy sajátmagunkkal beszélgetünk, és bejön a dismiss ikon. A vezér panaszkodik egy boszorkányra (NERA). Észak felé megtaláljuk a házát, ahol először is a varázslatokat szedjük fel, majd nyomuljunk a pince felé. (A macskájával nem tudunk szót érteni). A boszorkány kemény figura, de nem vészes. A gyűrűjét oda kell adni a gnómnak, a seprűjével pedig repülhetünk.

Wald reich valamivel nyugatabbra helyezkedik el. Egy ranger megkér, hogy tanoncát ugyan szabadítsuk már ki egy bestia fogságából. Északon él a dög, és elég munkás bejutni hozzá. A fiút sajnos már holtan találjuk, de az amulettjét azért elhozzuk. A ranger szomorú, de visszaadja az amulettet, valamint egy értékes xenobil fát ajándékoz. Az amulett igen hasznos, általa mágikus szemhez és térképhez jutunk. Délen ott van Dönner bányája, de zárva.

Lebab varázserőtől duzzadó tornyába nem könnyű bejutni. Három Óriásüreget kell megtisztítanunk, azonban Drek a sötét mágus a fő célpont. A kulcs kell tőle. A torony igen ravaszul viselkedik. A legkeményebbek a leesős kapuk a harmadik szinten, melyek egyike vezet csak tovább. A tetőn Lebab megköszöni a közreműködést. A titkos falakról sose feledkezzünk meg. A sziget déli részén egy növényt kell felszednünk, mely már a harmadik, ami a recepthez kell. Nem árt még egy piros és egy kék gomba, valamint egy tűzkő. Nera üstjében kotyvasszuk össze a Démonaltatót, mely enyhén szólva elengedhetetlen.



Időközben feltérképezhetjük Gemstone romjait, ahol egy törpe átad egy nyitópálcát. Ha sikerült összeszedni 12 db windperle-t, valamint egy perlmutt kette nevű nyakék is nálunk van, akkor menjünk Windtor Wind Insel-re, nyissuk ki a szentélykulccsal az ajtót, majd a jobb oldali oltárnál rakjuk össze a windkette-t. A bal oldalin a xenobil fa, és egy gemme segítségével a felépítés pálcáját tudjuk összeilleszteni. Használjuk a windkette-t, mire a teleportáció képessége kerül a birtokunkba. A 12 szélkapu egyikét építsük fel a pálcával, és egy új helyre teleportálhatjuk magunkat. Ez Sansrie szigete. A barlangjukban talált kígyósisakot ne viseljük. A városban vegyünk egy kígyókövet, melynek birtokában megnyílik egy fal a templomban. (Phew!) Viszonylag kemény hely következik, rengeteg minotaurus állja utunkat, de jó sok pénzzel távozhatunk. Sansrie nem okozhat gondot, vegyük fel a vérét, meg a cuccait. Illien-ben Pelaninak adjuk oda a vért, mire megkapjuk szobájának kulcsát, és egy fuvolát. A hangszerrel megidézhetünk egy sast, ami a legjobb közlekedési eszköz. A madárral elrepülhetünk Feste Godsbane-re, ahol a fejnek azt kell mondani: Gryban. Odabenn beszélhetünk a paladinnal, akit fel is fogadhatunk. A mellette lévő szobában egy érdekes tárgyat találhatunk: Amberstar.

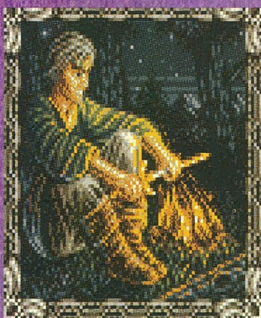
Időmúlatásként, és iszonyú sok exp-ért építsük fel valamennyi szigeten található romos szélkaput, s ezáltal könnyedén tudunk teleportálni ide-oda. Az oázis szigetén semmi érdemlegeset nem találtam, csakúgy, mint Schwarzberge-nél. Na most már tényleg menjünk Tarbos-ba, a templomba. Az ördémonnal a vicc kedvéért egyszer harcoljatok. Ha visszatöltöttétek az állást, a Démonaltatót öntsétek be egy nem messze található lyukba. A főpapot kemény figurák őrzik, de túl lehet élni. A sírboltot, mit tesz isten, az Amberstar nyitja, mögötte egy kedves szörny várakozik. Ha lenyomjuk, mienk lehet az amulett TAR.



A hangárt kinyitván egy hajóhoz érünk (Hm), de még nem tudjuk működtetni. Menjünk vissza Bville-be, és Theresa-val javíttassuk meg az amulettünket. Megkapjuk az amulett TARBOS-t, mely 5 db ellenfél eltüntetésére képes. Innen mehetünk a Sberg nyugati részén nyúló hegyekbe, ahol egy törpebányában használnunk kell néhány kőzetet. Sorrendben: topas, rubin, smaragd, erdstein, bergkristall, regenbogenstein, diamant, bernstein. Ezek nyitnak meg egymás után titkos falakat, és a végén rálelünk a zöld navigációs kőre, mely a Tarbos-i hajót küldi, na hova...(eddig két hét játék) az űrbe! (Itt egy kicsit csóváltam a fejem.) Kire, a törpék vezetőjének holdjára juthatunk (Waldmond), ahol egy démon először is megszabadít bennünket a seprűnktől. Kiderül, hogy Gemstone-t úgy ahogy van áttelepítették ide. A kovács panaszkodik, és odaadja raktárának kulcsát. Ott egy borostyándarabot lehet találni a sok egyéb szerszám stb. mellett.

Kiredonban a főnöktől vegyük át az üzenetét, amivel Grestin faluba kell elrohanni (koordináta: 104, 165), itt továbbküldenek Dorina-hoz, Kire feleségéhez. Ő délnyugat felé lakik egy nagy fában kezdődő

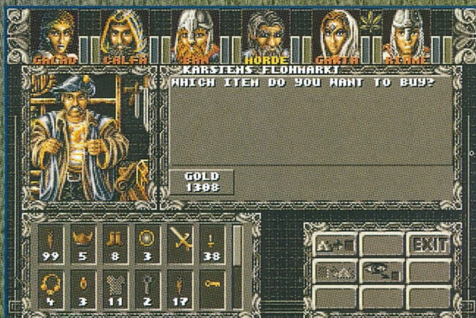




barlangban. Jó, hogy eszembe jut. A mezőn nehogy belelépjetek a villogó körökbe. A fánál a jelszó: schnism. Ha megtaláltuk a nőt, adjuk át a Kires brief-t, és máris visszateleportálódunk Kiredonba. Beszéljünk újra a főnökkel, és Dorina-val is. Van egy romos rész ezenkívül (66, 69), ahol először is a bejutás elég ravasz. Borostyándarab, kötél szükséges. Néhány rovar lenyomása után találunk egy csontvázat. Egy üzenetet szorongat, melyben leírja a számzáras ajtók titkát. A számok: 22, 61 majd később a bányában: 71, 121, 510, 100. Ez utóbbiban jó ha van nálunk csákány, meg borostyándarab (esetleg nyugtató). Az egyik ajtó csak a négyzetes részen lévő összes kapcsoló bekapcsolásakor nyílik meg. Van egy teleporter, ami csak akkor rak tovább, ha a lámpa ég előtte. (Itt erősen gondolkodtam, hogy abbahagyom.) A 4. szint végén legyárthatjuk a kék, a zöld, és a sárga navigációs köveket, és az egyik csontváznál lévő vörös gömbbel működésbe hozhatunk egy újabb teleportert, ami egy különös mágiaiskolába visz minket, de visszafelé csak Rinakles a fővarázsló tud küldeni. Megkér egy kis szívességre bennünket előtte. Eztán irány Morag, a harmadik hold. A hangárban tőrbe csalnak, és fogságba kerülünk. A cellában beszélgessünk a fogollyal, s máris teleportálódunk egy helyre. Nehéz csaták következnek. Fel kell derítenünk az egész holdat, mely egy nagy sivatag. Elsőnek vásároljunk egy Morag flaskát S'Angrilia-ban, melyet S'Krel-nek kell odaadni (18, 13). Itt szépen fejlődik a csapat, s kapunk egy sárga gömböt. A végén visszatérek rá.



Eztán szép sorban haladjunk (S'Orel az első), a felvett kulcsok mutatják a sorrendet. Vásárolhatunk egy gyíkot lovaglás céljából (78, 136). A kristályhúrokat gyűjtsük feltétlenül. Van néhány fej S'Arin kastélyában. Ezt kell mondani: 242, 301. Szerintem S'Endar-nál óriási bug van a programban, ezért a fej utáni részt csináljuk meg előbb (say: Morag), és utána inkább hagyd a fenébe a helyet. S'Kat-nál le kell ölnünk néhány korábbról megismert szörnyet, (afféle Noé bárkája ez), majd a tőle zsákmányolt papírral rohanjunk Goldar-hoz (184, 189), akitől egy vitorlás homoksiklót kapunk. Ezzel tudunk csak a főnökhöz eljutni. 127, 82-n tartózkodik S'Lorwin. Sajnos újabb nagy bug van itt is. Győződjünk meg minden harc után, hogy a főkapu nem csukódott-e be, mert ki nem jövünk innen. Most már akár be is fejezhetnénk a játékot. Ha visszamegyünk Lyramion-ba, az Illien-i zenésznek adjuk oda a húrokat, és máris birtokolhatjuk a kristályhárfát. Csatában Opfer auflösen-t tud, de egyúttal ez a hangszer nyitja a Tarbos-i templomban eddig stabilan álló kristályfalat is. (Gratulálok.) Itt van még egy hiba, de már nem számít. Azonban készüljünk fel, ha bemegyünk, többet nem jöhetünk ki, ennek okán, tehát vigyünk magunkkal mindent, amire szükségünk lehet.



Nos némi harc után (no pihenés) utunkat állja egy hatalmas Morag gép néhány ezer Hp-vel. Varázsol is és még az 57-es AC-jű egyénen is 150 körülit nyom. Javaslok egy Siege Monster-LP varázslatot, hogy tudjuk mennyit kell még beleverni. Ha kész, akkor... Itt a vége fuss el véle.

Igyekezzetek az összes varázslatot megtanulni, a gyógyítók is fontosak.

Feltámasztani korlátlanul lehet. Harc közben jó taktika, ha elöl álló embereinkkel ide-oda lépünk, mert ezzel lekötjük a támadót, és a varázslók, ill. lőfegyveresek nyugodtan ügyködhetnek. Mindennek a gyorsaság attribute az alapfeltétele. Ne aggódjatok, az emberek elég jól fejlődnek. A varázsló akár 270 pontot is tud sebezni az összes ellenfélre egyenként, a harcos meg a végén már 400 feletti hp-vel 7-szer támad egy körben. Kell is...

Most pedig visszatérek egy-két korábbi dologra.
- Dönner bányájába az istennek sem tudtam bejutni.
- Az endsequence jó Lionheart-os módon megkérdezi, hogy mi a helyzet a hidden level-lel. Nos, ha a bányában, mely kissé félbeszakadt, használjuk a sárga gömböt, egy Valdyn nevű ürge szól hozzánk. Érdekes nem így hívták az LH hősét? Nyilván kapcsolatban van ez az egész Gadlon-nal, ahol Rinakles kérésének nem tudtam eleget tenni, csakúgy mint Kirenek a törpevezérnek.
- Nera macskájával nem tudtam beszélni, de gyanús a Sberg-i Sandra, akinek nem tudtam megmondani a macskája nevét...
- Nem sikerült használni: antik könyv, ásó, kinyitás pálcája Ha valaki rájön, mit kell csinálni ezeken a részeken nyugodtan írja meg a szerkesztőség címére.

BASSMAN

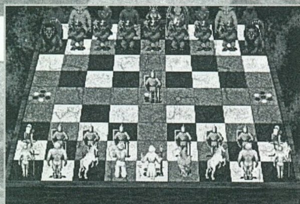
ARCHON ULTRA

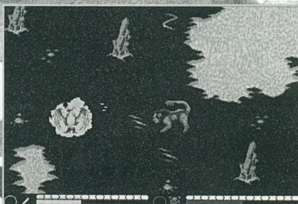
Kezdetben vala a nagy semmi. A semmiből alakult ki lassan világunk, mely világ már ősidőktől fogva a sötét és a világos oldal párharcának színtere. Az évszázadok során sem változott meg a két oldal, örök csatát vívnak a fennmaradásért, egymás legyőzésének reményében. Ez tulajdonképpen egy harci játék, mely jól egyesíti a stratégiát és a taktikát, a mágiát és a nyers erőt. A harcban minkét oldal legjobbjai vesznek részt, harcosok és gólemek küzdenek vállvetve a sárkányok, trollok és egyéb förtelmes teremtmények ellen. Nos igen, itt az Archon Ultra, minden idők egyik legjobb táblás játéka.

A program története igen messzire nyúlik vissza, szinte minden létező géptípusra megírták már, és kevés öreg számítógépes van, akinek semmit nem mond az Archon név. A US Gold jóvoltából most egy új verzióval ismerkedhetünk meg, mely természetesen szabályaiban egyáltalán nem tér el a dicső ősöktől, azonban elég egy pillantást vetnünk a képernyőre, hogy megbizonyosodjunk róla, bizony 1994-et írunk. A játékot nemcsak nagy vonalakban fogom ismertetni, hanem elég mélyen boncolgatom majd azok kedvéért, akik nem ismerik ezt a nagyszerű játékot.

A játék alapvetően kétfajta területen játszódik. A első fajta egy sakktábla-szerű valami, melyen a figuráink állnak. A figurák részletes ismertetését majd a cikk végén találhatjátok meg. Többfajta kockát is találhatunk a táblán. Természetesen a fehér és a fekete területek alkotják a többségét a kockáknak. Ezekről annyit érdemes tudnunk, hogy ha azonos színű karakter áll rajta, akkor ennek energiái megnőnek, míg ellenkező színen rosszabb eséllyel indul karakterünk. A harmadik nagy típus a mutáló mezők, melyek a következő sorrendben váltogatják a színüket: fekete - sötét - kicsit sötét - semleges - kicsit világos - világos - fehér. A színváltás természetesen folyamatos, így ha eléri a fehér színt, akkor visszafelé kezd el haladni. A mutáns mezők ezen tulajdonsága miatt előnyöket és hátrányokat is rejtenek magukban, igyekezzünk minél kevesebbet tartózkodni rajtuk. A negyedik fajtát az öt erő pont képviseli, mely pontokat piros pulzáló jelek szimbolizálnak. Az erő pontok védve vannak a mágia hatásai ellen. Ha mind az öt erő pontot birtokoljuk, akkor a fentlevő figurák számától függetlenül megnyertük a játékot, persze minél több pont a mienk, annál könnyebb dolgunk van. A tábla erő pontja csak időnként működőképesek, ha nem működnek, akkor értelemszerűen a kocka színe az érvényes. A figurák mozgatása nagyon egyszerűen történik, ki kell választanunk a nyilacskával a mozgatandó figurát, majd ki kell jelölnünk a célterületet. Ha mégsem avval a figurával óhajtunk lépni, akkor kattintsunk ismét a kiválasztott kockára, és máris újat választhatunk. Háromfajta módon mozoghatnak figuráink attól függően, hogy milyen adottságaik vannak. A legprózaibb haladási mód a földi közlekedés, mely a legkorlátozottabb mód, mivel a foglalt mezőkön természetesen nem lehet átlépni. Ráadásul szegény figuránk nem léphet átlósan, így mozgása igen korlátozott. A második mozgási mód a repülés, melyet igen sok ronda teremtménynél tapasztalhatunk. A repülés már egy kicsit jobb mint a gyaloglás, ugyanis itt már átrepülhetünk a kollegák feje fölött, valamint itt már nem akadály az átlósan való haladás. Az utolsó és egyben a legfejlettebb haladási mód a teleportálás, melyet kizárólag a varázslók tudnak végrehajtani. Itt már abszolúte semmiféle korlátba nem ütközünk, hatalmas ugrásokkal lépkedhetünk a táblán. A játék, csakúgy mint a sakkban, váltott lépésekből áll, a játékosok felváltva léphetnek egyet. A figuráinkat bármelyik mezőre elküldhetjük, ha azonban ez a mező foglalt, akkor csatára kerül sor a két figura között. A csata a másik főképernyőn, a csatamezőn játszódik.

A csatamezőn karaktereinket szintén 3D-s megjelenítés segítségével láthatjuk. A csata a valós időben játszódik, a joy-jal vagy a kurzor gombokkal irányíthatjuk figuránkat. Kétféle fegyverrel, vagy funkcióval rendelkezik minden teremtményünk a harcok során, mely fegyvereket a két tűzgombbal tudjuk aktivizálni. Az elsődleges fegyvereket a prózai dolgok képviselik, míg a másodlagos általában valami extrát jelent, általában itt lehet varázsolni, illetve néhány nagyon cseles dolgot művelni. Háromfajta támadó fegyver típus létezik a játékban. Az első kategóriát a kézifegyverek képviselik, melyek csak a viselőjük közvetlen közelében hatásosak, kicsi a hatótávolságuk. A második típust az egyenes vonalban repülő "kikerülhető" fegyverek jelentik, melyek irányát az ellövés pillanatában tudjuk befolyásolni. A harmadik típus a legérdekesebb, ezeket csak speciális esetekben használhatjuk néhány teremtménynél. Ilyen például a főnix kedves kis lángocskája, mely egy területre hat, és hatása igen jól szemlélteti ennek a típusnak az előnyeit. A harc igen változatos dolog a játékban, általánosságban azt lehet mondani, hogy ne álljunk meg egy pillanatra sem és ha egy









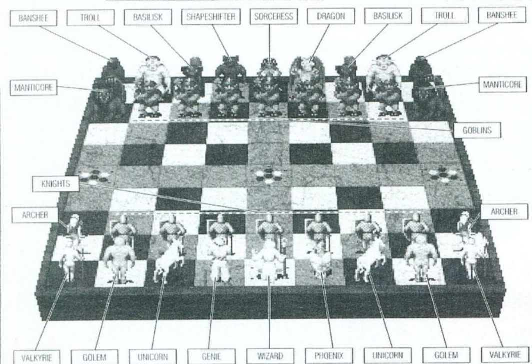




mód van rá, akkor ne engedjük a közelünkbe az ellenfelet. A csata színterét alapvetően befolyásolja, hogy milyen színű kockán is álltunk amikor a randevú létrejött. A világos beütésű kockák alapvetően kellemes tájat eredményeznek (fű, fa és tiszta víz), míg a sötét beállítottságú kockák kellemetlenebb környezetet varázsolnak elénk (vulkáni sziklák, lávafolyások és lávatavak). Értelemszerűen a tiszta víz nem nagyon árthat karaktereinknek, azonban a kocka színének sötétedésével összhangban a zöld mocsár és a lávató már nem igazán kellemes az egészségünknek. A magasabb tereptárgyaknak kétfajta formája létezik a játékban; az egyik fajtát arról lehet felismerni, hogy ha egy pusztító tűzáram éri, akkor semmi baja sem történik (ilyen például a monolith és más nagyobb szikla formáció), míg a másik fajtánál a tereptárgy egy könnyed sóhajtással porrá omlik. Természetesen ez utóbbi is némi védelmet tud nyújtani, azonban ezt csak egyszer lehet kihasználni. A képernyő alján láthatjuk teremtményeink erejét egy csíkkal ábrázolva. Ha a csík elfogy, akkor sajnos búcsút mondhatunk a kedvenc kis figuránknak. Minden fegyverünk csak bizonyos idejű feltöltődés után használható (ez az idő a fegyver bonyolultságával és hatékonyságával egyenes arányban áll). A kép alján láthatjuk a rendelkezésre álló fegyvereinket, természetesen az üres karika azt jelzi, hogy vagy ideiglenesen, vagy teljesen elhasználtuk a fegyvert.

A varázslatokról: alapállapotban mindegyik varázslatból egy áll a rendelkezésünkre. A sötét és a világos oldal varázslói ha használni akarják a varázslatokat, akkor egy kis listából kell kiválasztanunk a kért varázslatot. Ne felejtsük el az erő pontok hasznos hatását sem!

A teleportálásról: nagyon hasznos dolog, mivel ily módon bármekkora távolságot be tudunk járni egy meneten belül. Természetesen korlátozások is vannak a teleporttal kapcsolatban. Nem ugorhatunk ellenséges színű mezőre, valamint a saját figuráink nyakába sem illik beleülni. Nem ugorhatunk ezenkívül az erő pontokra és pontokról sem. Külön említést érdemel a bezárt terület, ahova szintén nem teleportálhatunk.



Gyógyítás (Heal): nagyon hasznos varázslat, segítségével a figurákba lehet egy kis életerőt lehelni (az erő pont kivételével).

Időcsere (Shift Time): egy érdekes varázslat, mely egyrészt a körkörösen forgó színek forgási irányát befolyásolja, másrészt a fix színekre is hatással van.

Csere (Exchange): a varázslat kicserél két figurát a táblán.

Summon Elemental: az ősi elemek megidézése, négy fajta létezik belőle. A varázslat hatására egy időleges szellem alakul ki, amivel ugyanúgy játszhatunk mint a rendes figuráinkkal.

Revive: a varázslat visszaállítja a teljes energiáját a táblán lévő figuráinknak.

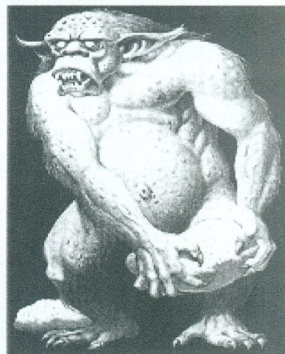
Imprison: egy figurára tudunk varázslatot bocsátani és ezután ez a figura nem tud mozogni tovább, sőt a csatamezőn sem fog mozogni. Még egy fontos dolgot nem árt ha tudunk evvel kapcsolatban. A mágusok ilyenkor varázsolni sem tudnak!

A játék menetéről és a lehetőségekről úgy érzem már eleget írtam. Következzék most befejezésül egy kis tipp-, és ötlethalmaz a játékhoz:

- maradjunk a saját színünkön, vagy csak rövid ideig használjuk az ellenkező színt
- biztosítsunk szabad területet a mozgások szabad elvégzéséhez, csak így érhetünk el jó eredményt
- frontjainkat minél előbb nyissuk meg, ezáltal is növekszik a mozgásszabadságunk és az erőnk
- védelmezzük a mágusunkat jól, mert az







ő ereje is elfogy előbb-utóbb

• a teleport nagyon hasznos lehet sok esetben, például menekülésre is használható

• ha a fekete oldallal játszunk, akkor a Shapeshifter életerejét mindig tartsuk a maximumon

• ne feledkezzünk meg az idő múlásáról és a táblán bekövetkező változásokról

• a veszélyeztetett figuráink nagyon hálásak lesznek nekünk, ha bevetjük az Exchange varázslatot

• használjuk ki az átlós irányt a harcmezőn, néhány ellenfelünket ezzel igencsak meglephetjük

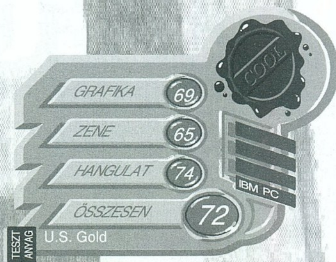
• gondolkozzunk 3D-ben, az ellenségeink nemcsak a talajon közlekednek

• üssünk egy jó nagyot és máris szaladjunk arrébb, ne próbáljunk több találatot bevinni egyszerre

• repülő ellenség esetén a lövedékünk árnyékát irányítsuk az ellenfél árnyéka felé és az eredmény nem marad el

• a sarkokban ejtsük csapdába az ellenfeleinket.

Bear™



A fehér oldal:

	Száma	Táblás mozgás	Harci mozg.	Fegyver1	Támadási típus	Fegyver2	Támadási típus	Erősség	Élettartam
Wizard	1	teleport 3	lépés	naplabda	különböző löv.	teleportálás		spec. mozgások	közepes
Genie	1	repülés 4	lebegés	bolide	irányított löv.	átalakulás		spec. mozgások	hosszú
Phoenix	1	repülés 5	repülés	tűzlabda	területi hatású	tűzfolyam	önirányító lövedék		hosszú
Unicorn	2	lépés 4	lépés	energia vessző	különböző löv.	ugrás		spec. mozgások	közepes
Golem	2	lépés3	lépés	sziklák	robbanólöv.	sebezhetetlenség	védekezés		hosszú
Valkyrie	2	repülés 3	lebegés	mág. lándzsa	irányított lövedék		fényesség	védelmi lövedék	közepes
Archer	2	lépés 3	lépés	nyíl	lövedék	mágikus nyíl	önirányító löv.		rövid
Knight	7	lépés 3	lépés	kard	kézifegyver	pajzs	védekező		rövid

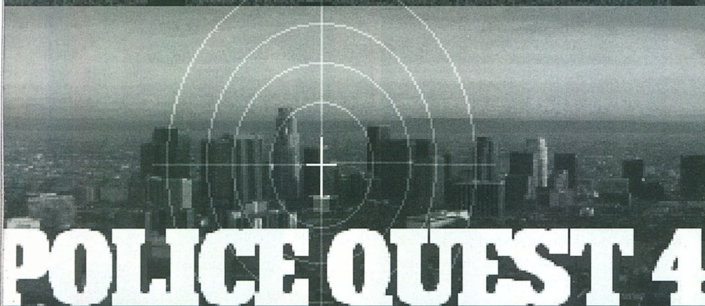
A fekete oldal:

	Száma	Táblás mozgás	Harci mozg.	Fegyver1	Támadási típus	Fegyver2	Támadási típus	Erősség	Élettartam
Sorceress	1	teleport 3	lépés	villám	irányított löv.	teleportálás		spec. mozgások	közepes
Dragon	1	repülés 4	repülés	tűz	különböző löv.	gáz felhő	lövedék		hosszú
Shapeshifter	1	repülés 5	változó	változó	változó	változó	változó		speciális
Basilisk	2	lépés 3	lépés	paralizálás	lövedék	mérg. lélegzet	lövedék		rövid
Troll	2	lépés 3	lépés	kövek	lövedék	lökéshullám	területi hatású		hosszú
Banshee	2	repülés 3	lebegés	jajgatás	területi hatású	koponyák	önirányító lövedék		közepes
Manticore	2	lépés 3	lépés	farokcsapás	lövedékcsomó	ordítás	rövid hatótáv. eff.		közepes
Goblin	7	lépés 3	lépés	ütés	kézifegyver	guggolás	védekező		rövid

Varázslatok:

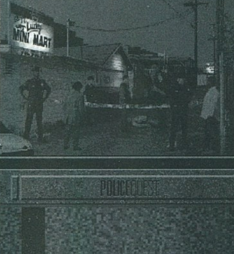
	Száma	Táblás mozgás	Harci mozg.	Fegyver1	Támadási típus	Fegyver2	Támadási típus	Erősség	Élettartam
Earth	1	speciális	lépés	görgő kövek	spec. lövedék	félirányítású robb.	területi hatású		hosszú
Air	1	speciális	lebegés	tornádó	spec. lövedék	félirányítású robb.	területi hatású		közepes
Fire	1	speciális	lebegés	tűzlabda	spec. lövedék	félirányítású robb.	területi hatású		közepes
Water	1	speciális	lebegés	szökőár	spec. lövedék	félirányítású robb.	területi hatású		hosszú

Mivel Jim Walls a TSUNAMI-hoz távozott, valakinek folytatnia kellett a sikeres sorozatot. Ez a valaki Daryl F. Gates lett. Róla illik tudni, hogy 43 év szolgálat után, mint Los Angeles-i rendőrfőnök hagyta ott a pályát, és olyan ügyekben nyomozott, mint pl. a híres/hírhedt Manson gyilkosságok. Új a szerző, tehát új lesz a főszereplő is, John Carey. A cím is új, hiszen nem Police Quest 4, hanem PQ:Open Season. Ebből is látszik, hogy a továbbiakban a PQ cím marad, csak az alcím változik. Na ennyit a bevezetőről. Nézzük a játékot.



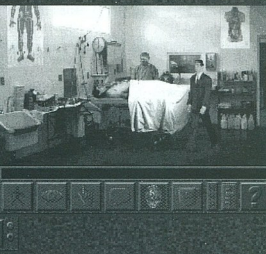
Hétfő

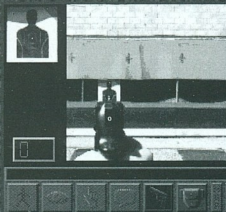
Kora reggel egy Dél-L.A.-i városrészben egy rendőrtisztet találtak, akit brutálisan meggyilkoltak. A főnök minket bíz meg az nyomozással. A helyszínre érkezvén néhány lakost, ill. rendőröket találunk ott. Beszéljünk a piros fejkendős mukival, nem tud semmit. Azért írjuk fel a nevét és címét. Sajnos a fehér pólós sem tud túl sokat, de azért neki is írjuk fel a nevét és címét, nem tudhatni ki mikor tud majd a nyomozás során segíteni. Beszéljünk Woodburyvel, mire az átadja a nyomozati naplót. Beszéljünk a társával, akivel megtalálták a hullát, de nem tud semmi érdekeset mondani. Beszéljünk Sammel, a halottkémmel. Nem tudja még a halál biztos okát, de az tuti, hogy az áldozat egyik ujja hiányzik (ezt észrevenni, ehhez diploma kell). Vegyük ki a kocsink csomagtartójából a helyszínelő felszerelést. Nézzük meg a holttestet. Bob Hickman jó barátunk, és mellesleg beépített ember is volt. Jegyzeteljük le, hogy egy cigarettát találtunk mellette, és azt is, hogy hol találtuk a hullát. Vegyük ki a helyszínelő felszerelésből a krétát és rajzoljuk körbe vele a cigit, majd a holttestet. Szóljunk Chesternek, hogy lefényképezheti a holttestet. Nyissuk ki a szemetes konténert, egy fiatal fiú holtteste van benne. Jegyezzük le, hogy hol találtuk, majd szóljunk Samnek, hogy hívjon még egy mentőt. Szóljunk Woodburynek, hogy kutassák át a területet és kérdezősködjenek egy eltűnt fiatal fiú után. A másik rendőrnek szóljunk, hogy nézesse át a nyilvántartást egy 6-7 év körüli eltűnt fiú után kutatva. Chesternek szóljunk, hogy lefényképezheti a tetemet. A falon van egy graffiti, tapogassuk meg. Még friss, jegyezzük le az ábrát, majd szóljunk Chesternek, hogy ezt is fényképezze le. Itt be is fejeztük. Reggel rögtön behívat minket a hadnagy. Elmondja, hogy a fiatal fiút Bobby Washingtonnak hívták, meg, hogy legyünk nagyon ügyesek, mert lehet, hogy volt valami Hickman füle mögött. Menjünk ki. Rögtön le is ülünk az asztalunkhoz. A fiókokból vegyünk ki egy 3.14-es nyomtatványt és a fényképet. Van még egy üzenet Block hadnagytól, szerdán jelenjünk meg az akadémián, mert a múlt havi lövészetünk eredménye nagyon gyenge volt. Beszéljünk a társunkkal, de sajnos semmi érdemlegeset nem tud mondani. A fényképen van egy szám. Hívjuk fel. Varaz hadnagy száma, de most épp nincs bent. Majd visszahív. A számítógépbe írjuk be I.D.-nek a jelvényünk számát (612), jelszónak azt a szót, amit a fényképen láttunk (gunner). Válasszuk a "Gang Information"-t, majd ott a "Rude Boys Get Bail"-t (RBGB). Megtudjuk, hogy ez egy agresszív banda, a vezetőjük neve Ragtopp Spiff, de ez álnév. Fegyvercsempészés és gyilkosság miatt keresik. Lépjünk ki. Menjünk le a bejáró előtti hallba, és vegyünk egy csokit az automatából. Menjünk ki az épületből. A TV vár ott bennünket. Mindenféle hülye kérdéseket tesz fel nekünk a nő, de ezekre hivatalból nem válaszolhatunk. Lökjük félre, és menjünk dél-L.A.-be. Nos ennek a kis incidensnek is meg lesz a sajtóban az eredménye. Menjünk be azon az úton hátra, ahol a gyilkosság történt. Vizsgáljuk meg a falat. Golyónyomok vannak benne, és ugyanaz a graffiti látható, mint ott, ahol Hickmant megölték. Ezt jegyezzük le, majd a helyszínelő felszerelésből vegyük elő kis kést, és lazítsuk meg a golyót. Tegyük egy bizonyítékos zacskóba. Nézzük meg a dobozokat, de semmi sem maradt ott. Menjünk ki az ajtón. Két srác áll ott. Mindkettőnek mutatkozzunk be, de semmi különöset nem tudnak (vagy nem akarnak tudni). Jegyezzük le a címüket. Mutassuk meg nekik a képet is, de no effect. Menjünk a Rainbow Cafehoz, de nem tudunk bemenni, mert a tulaj szerint a zsaruk nem igazán pezsdítik fel az üzletmenetet. Menjünk tovább. A fejkendősnek (akivel este is beszéltünk) mutassuk meg az igazolványunkat, és beszéljünk vele. Semmi különös. Adjunk neki pénzt (2×), még mindig semmi. A képet nem igazán ismeri fel, mert homályosak előtte a szavak. Menjünk be a boltba, és mutassuk meg a nőnek az igazolványunkat. A TV-ben épp most mutatják a reggeli kis incidenst. Nem igazán nagy a sikerünk. Beszéljünk a nővel, aki persze semmi különöset nem tud. Mutassuk meg neki a fényképet, mire felismeri Bobot, mint a Rainbow Cafe szakácsát. Jegyezzük le. Vegyünk egy almát és egy doboz ragasztót (fizetni is

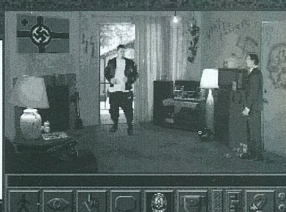




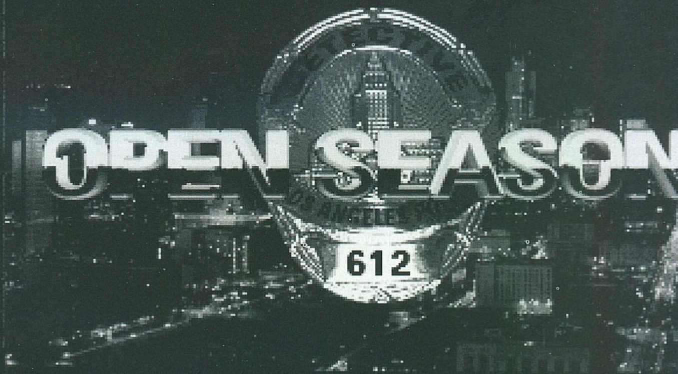






kell). Menjünk a kocsinkhoz, majd ott is lefelé a piros kerítés mentén. Egy kislány ül az utcán. Mutassuk meg neki az igazolványunkat, és beszélgessünk vele. Ő Bobby testvére, és itt lakik egy sarokra. Adjuk oda neki az almát, és menjünk tovább. Egy nő ül egy ház lépcsőjén. Mutassuk meg az igazolványunkat, majd beszéljünk vele. Ő Bobby anyja. Megkérdezzük tőle, hogy mond-e neki valamit a Ragtopp Spiff név, mert valószínűleg köze lehet Bobby meggyilkolásához. Ő elmondja, hogy az ennek a Spiffnek az igazi neve Raymond Jones. Bobbyról elmondja, hogy nagyon rendes fiú volt, és tegnap este épp baseballozni indult. Az itteni bandákról nem tud semmit. Menjünk a hullaházba. Mutassuk meg Sherrynek a jelvényünket, majd menjünk be Nobleshez. Kérdezzünk meg mindent a fiúról és Hickman-ről. A gyereket leméészárolták. Több lőtt seb van a testén. Hickmant meg is kínozták. A szemeit beragasztották, mérget fecskendeztek a testébe, egy ujját levágták... Jegyezzünk le mindent, majd menjünk ki innen. Az előtérbe vegyük fel az asztalról a két hulla személyes tárgyait, majd menjünk Hickmanékhoz. Adjuk oda Katherine-nek Bob személyes dolgait, mire kapunk tőle egy golyóállómellényt. Beszéljünk vele Bobról, de nem sokáig bírja cérnával és felrohan. Beszéljünk Valerie-vel. Megtudjuk, hogy a szülei tegnap este azon veszekedtek, hogy az apja otthon is csak a munkájával foglalkozik, és a cuccait mindig a szekrénybe teszi. Nézzünk be a szekrénybe. Az egyik kabát zsebében egy doboz gyógyszer van. Menjünk innen a rendőr-akadémiára. Töltsünk ki egy 13.5.1-es formulát, majd fizessük ki a töltényeket, és vegyük el a fülvédőt. Lődözzünk egyet-kettőt ki merre lát, majd menjünk vissza Hickmanékhez. Beszéljünk Katherinnel. Megtudjuk, hogy Bob gyógyszerre alkoholt ivott, másképp nem bírta elviselni a munkájából adódó nehézségeket. Nem bírta nézni, ahogy gyerekek és családok lesznek a bandaháborúk áldozatai. Nem tudott pártatlan maradni. Menjünk dél-L.A.-be, Washingtonékhoz, és adjuk oda Bobby anyjának Bobby személyes dolgait. Beszéljünk LaSondrával, mire elmondja, hogy egy piros ruhás nőt látott aznap este cigizni, ott ahol Bobbyt megölték. Menjünk vissza a rendőrségre. A bejáratnál tűzzük ki magunkra az azonosítókártyánkat, majd menjünk fel a negyedikre, és adjuk oda Teddynek a töltény, majd mondjuk meg neki, hogy a polcon tárolják (Shelf Storage). Menjünk le Chesterhez és adjuk oda neki a ragasztót, hogy elemeztesse ki, hátha olyan, mint amilyennel Bob szemeit összeragasztották. Mutassuk meg neki a gyógyszert is, mire elmondja, hogy az egész dobozzal be kellett volna Bobnak vennie, hogy valami különös hatása legyen, mert ez sima altató. Semmi más érdekeset nem tud még, mert a tesztek még nem készültek el. Töltsünk ki egy 3.14-est az esti eseményekről, majd adjuk oda azt és a Woodbury által készített nyomozati naplót



Hallnak. Vegyük fel a telefont, mert valószínűleg már az agyunkra megy a csörgése. Emmo Jones hív, a srác aki a baseball labdával játszott. Menjünk oda, ahol találkoztunk vele, mert fontos hírei vannak számunkra. Vegyük fel a golyóállómellényt, majd menjünk oda, a Rainbow Cafe mellé. Itt nagyon gyorsnak kell lennünk. Amint megjelennek a fegyveresek, bukjunk a kocsi mögé, és lassan menjünk a csomagtartóhoz. Nyissuk ki, majd a benne található puska zárját is. Vegyük ki a puskát, és lőjük le a támadókat.

Kedd

Másnap reggel a hadnagy szobájában kezdünk. Emmo Jones kórházban van, és köpött Spiffről. Az újságok velünk voltak tele a tegnapi incidensünk miatt, nem igazán tetszik neki. Megöltek még egy rendőrt, René Garciat. Egy rapper, Yo Money háza előtt találták meg. Azt akarja, hogy derítsük már ki ezt az ügyet. Menjünk Yo Moneyhoz. Jegyezzük le, hogy hol volt a holttest, majd vizsgálódjunk a kertben. A házzal szemben, egy bokorban, egy piros női cipőt találunk. Kopogjunk be. A testőrnek mutassuk meg az igazolványunkat, majd mondjuk meg, hogy Yo Money-val akarunk beszélni. Bent egy pirosruhás nő csacsog arról, hogy ez milyen visszaeséseket jelent majd Money lemezeladásaiban, meg, hogy milyen a füvük így, hogy fel van rá festve a hulla helye... Ez sem agysebésznek készült. Mutassuk meg neki a cipőt, fel van háborodva, hogy ilyet merünk tőle kérdezni. Beszéljünk Money-val. Tegnap partit adott a barátainak, és 4-5 óra körül fedezték fel a hullát. Van egy Dennis Walker nevű újnáci patkány, aki már régóta zaklatja... Megadjuk neki a számunkat, hátha tud még valami hasznosat mondani. Telefonhívást kapnak, amint tudjuk kapjuk fel a hamutartóból a csikket, amit a nő elnyomott. Menjünk a hullaházba. Beszéljünk Nobles-szel. Már most szól,

hogy este a Short Stopba találkozunk. Kérdezzük ki Garciáról. Hasonló módon ölték meg mint Hickmant. De le volt vetkőztetve, és a száját ragasztották be. Több ujját levágták... Jegyzeteljünk, majd irány a Parker Center. Menjünk Chesterhez az alagsorba. Odaadja a tegnapi jelentéseket. Mutassuk meg neki a cipőt és a cigit, de semmi különös észrevételt nem tesz. Beszéljünk vele mindenről. Bob fegyvere tisztázódott, mert Spiff fegyverének a golyói voltak a kis Bobby testében. Tényleg azzal a ragasztóval ragasztották be Bob szemeit, de az országban mindenhol ezt használják. Menjünk az irodánkba. Töltsünk ki egy 3.14-est és adjuk oda Hallnak. Kapcsoljuk be a számítógépet, és válasszuk a "Hate Crimes"-t. Írjuk be Walker nevét, mire egy szép kis bűnlajstromot láthatunk. Találunk még egy nevet, Straussét. Írjuk be ezt is. Ő sem különb. Menjünk Walker lakásához. Kopogjunk be, majd mutassuk meg a jelvényünket. Menjünk be. Iszonyúan hangos a "zene" (valami német induló), ezért halkítsuk le. Eközben Walker meglép, és a barátnője egy késsel ront ránk. A pisztolyunkkal térítsük észhez, majd bilincseljük meg. Miután bevittük a lányt, leülünk az irodánkban. Egyszercsak megjelenik Garcia mamája, és azt akarja, hogy a fia gyilkosát elkapjuk. Mi is ezt akarjuk, csak ez nem olyan könnyű. Sajnos nehéz vele ezt megértetni. Az asztalunkról vegyük fel a papírt, mely szerint Hickman temetése 10 órakor lesz. Menjünk Hickmanékhoz. Katherine fogad. Épp most jöttek meg a temetésről. Üljünk le vele beszélgetni. Elmondja, hogy aznap este is veszekedtek, és Bob úgy ment el, hogy gyógyszeres-alkoholos volt. Menjünk. Innen egyenesen a Short Stopba megyünk. Beszélgessünk, vegyünk fel egy kis perecet, igyunk sört... A főnökünk jelenik meg és hazaküld, mivel reggel a bíróságon várnak minket.

Szerda

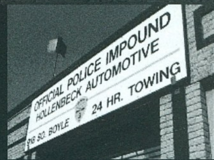
A főnökünk vár ránk. Egy ismeretlen nőt öltek meg az elmúlt este a Griffith Parkban. (A neve azért Jane Doe, mert az USA-ban az ismeretlen női holttesteket Jane Doe xxxx-nek nevezik, a férfiakét John Doe yyyy-nak.) Az újabb gyilkosságok miatt akar velünk beszélni a polgármester. Mindenféle kérdések záporoznak ránk, amire lehet válaszoljunk is. Egyszercsak Walker ugrik fel egy vasrúddal. Nyugtassuk meg a pisztolyunkkal. Az ilyenfajta rángatózás káros lehet az egészségére, de a mienkre is ha nem vagyunk elég gyorsak. Bilincseljük meg. Az őrsön töltsünk ki egy 3.14-est és adjuk oda Hallnak, majd kérdezzük meg az újabb fejleményekről. Megtalálták Garcia kocsiját a Hollywood és a Vine bld. kereszteződésénél. Érdekes, mert nem is az volt a területe. Menjünk le és beszéljünk Chesterrel, majd menjünk az autólerakathoz (Impound Lot). Mutassuk meg az őrnek a jelvényünket, majd menjünk be. Mondjuk meg az aznapi jelszót, majd vizsgáljuk meg a kocsit. A két ülés között egy újságkivágás 2 lebujról. Beszéljünk a mukival. A SID-esek után egy fiatal nő volt itt, állítólag Garcia anyja, de szerinte az nem lehetett senkinek sem az anyja. Menjünk a hullaházba. Beszéljünk Nobles-szel. A Griffith parki nőt hasonló módon ölték meg mint a 2 rendőrt. Egy kutya őrizte, de amikor megjelentek a kutyabefogók, elrohant. Garciához még annyit mond, hogy miután felmetszették a száját, észrevették, hogy egy zápfoga ki volt tépve a helyéről. Úgy látszik, a gyilkos "Műgyűjtő". Menjünk a Griffith parkba. A kutya megint ott van. Adjuk oda neki a perecet, mire elrohan vele. Nézzük meg a helyet, ahol a holttestet találták. Egy friss földtúrás látható. Kaparjuk el a földet, egy csontot találunk. Tegyük bele egy bizonyítékos zacskóba. Jegyezzük le, hogy hol találtuk. Menjünk vissza Nobles-hez. Épp Sherry mellbőségét méregeti amikor megjelenünk. Nem mondom nagyon ki lehet éhezve. A hűtőben hullák vannak, büdös van, vér és bélmaradványok a padlón... No mindegy. Elmondja, hogy két újabb hullát találtak a Hollywood és Vinenál, egy 1990-es Ford Tempoban. Egy férfi és egy nő, 60, ill. 50 évesek. Meztelenre voltak vetkőztetve, és a bolt tulajdonosa hívta a rendőrséget. Hasonló módon ölték meg ezeket is, mint a két rendőrt, meg a Griffith parki hullát. Adjuk oda neki a csontot, hogy elemezze, mert nincs időnk a rendőrségi procedúrát végigvárni. Menjünk a Hollywood és Vinehoz. Beszéljünk az utcán álló mukival. Megtudjuk, hogy Garciát egy csodálatos nővel látták, és a nőt később egyedül is látták a kocsival. Menjünk be a Bitty-Kitty bárba. A pultnál ül egy nő. Mutassuk meg az igazolványunkat neki, majd beszélgessünk vele. Semmi különöset nem mond. Mutassuk meg neki a cipőt. Azt mondja, hogy ebben esetleg a tulaj, Barbie tud segíteni, de ő még nincs itt. Kérdezzük Barbie-ról, majd amikor tüzet kér, adjunk neki a pulton található öngyújtóval. Menjünk ki. Akivel beszélgettünk, épp akkor akarja feltörni a kocsinkat. Elmegy. Vegyük fel a letört visszapillantót. Menjünk be a lemezboltba, és beszéljünk a tulajjal. Azt mondja, hogy feltűnt neki, hogy egy nő meg egy férfi fekszik pucéran a kocsiban. Gondolta ez még reklámnak is jó lesz, de később tűnt csak fel, hogy a kocsi nem mozog. Ha nem mozog, akkor biztos nem azt csinálták mint amire gondolt. Ekkor hívta fel a rendőrséget. Ennyi. Menjünk vissza a bárba. Ott ül Barbie. Beszélgessünk vele is (de ne felejtsük el felmutatni az igazolványunkat). Ő sem tud semmi különöset, de amikor megmutatjuk neki a cipőt, akkor megjegyzi, hogy egy ekkora "bakancs" inkább férfira való mint nőre. Ennyi. Menjünk el az akadémiára. Ugyanazt kell tenni, mint nemrég, csak most egy 13.5.0-ás nyomtatványt kell kitölteni, és nem kell fizetni a töltényért. Ha megvagyunk, menjünk vissza a hullaházba. Amikor odaérünk, a TV épp Sherryt kérdezgeti, aki teljesen belezavarodik a kérdésekbe. Rángassuk el onnan szegény libuskát, még mielőtt jobban kompromittálja a rendőrséget.

Csütörtök

Reggel rögtön Nobles-nél kezdünk. Sherry-t jól leszidjuk, mert leállt a TV-nek nyilatkozni. Erre ő azt mondja, hogy azt hitte, hogy ez a Starsearch (kint ez a műsor a Ki Mit Tud), és csak ezért állt le nekik. Nos ennyit erről a nőről (mint mondottam nem agysebésznek készült). Noblestól megtudjuk, hogy a csont valószínűleg a Griffith parki hulla része. Azért csak valószínűleg, mert még nem kapta meg az eredményeket, de szerinte ez a helyzet. A kocsiban talált férfit megmérgezték, a nőt még nem boncolta fel. Ok. Menjünk a









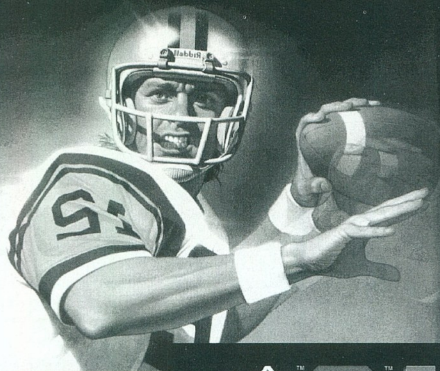
Parker Centerbe. Töltsünk ki egy 3.14-est, majd menjünk be a hadnagyhoz. Teljesen kiborította a tegnap esti szereplésünk, nem is tudjuk kimagyarázni magunkat. Arra kíváncsi, hogy tényleg igaz az, hogy egy nő a gyilkos, mondjuk meg, hogy nem. Ok. Menjünk le Chesterhez, kérdezzük meg az újabb híreket. Még semmi különöset nem tud. Menjünk az autótelepre. Mutassuk meg az őrnek az igazolványunkat, majd menjünk be. Mondjuk meg a kódot, majd kérdezzük meg az ürgét, hogy talált-e valamit a SID az autóban. Azt mondja, hogy semmit. Nézzük meg az autó rendszámát (E2BSY669), majd nézzünk be az autóba is, de nem találunk semmit. Menjünk vissza a Parker Centerbe.

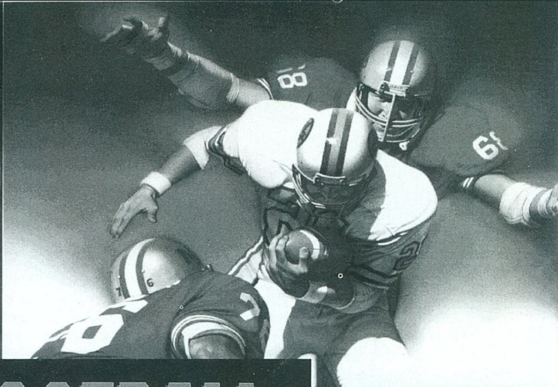
Irány az irodánk, és kapcsoljuk be a számítógépet. Válasszuk a DMV-t, majd írjuk be a rendszámot. Megtudjuk, hogy az autó a Központi Kórház tulajdona. Menjünk oda.
Beszéljünk az asztalnál ülő nővel (jelvény). Megtudjuk tőle, hogy az autót Miss Luella Parker használta. A nőt nem látták már hétfő dél óta. Kérjünk tőle egy személyleírást. 170 cm magas, kb. 80 kg, feketebőrű, feketehajú és barnaszemű. Kérjük meg, hogy átnézhessük Miss Parker irodáját. Az asztalán találunk két aktát, meg egy kazettát, amin a Ragin' Records számlája van (a bolt a Hollywood és Vine-nál). Mutassuk meg a két aktát a nőnek, mire kiderül, hogy ezek Luella jelenlegi munkái. Menjünk el a lemezboltba. Beszéljünk a tulajjal. Elmondja, hogy nem tud semmit sem mondani.... izé azt, hogy semmi különöset nem tud Yo Money-ról és Luella Parkerről sem. A kazettát cseréljük ki egy dobverőre, majd menjünk át a bárba. Beszéljünk Barbieval Luelláról. Megtudjuk, hogy Luella segített Barbienak a válóperénél, hogy a gyereket megkaphassa. A férje egy agresszív fickó, de amíg semmi biztosat sem tud róla, addig nem mond semmit. Ha kell akkor segíteni fog. Ok. Irány a Harmadik Szem színház (3rd Eye Theater). A kasszásnak mutassuk meg a jelvényünket, mire beinvitál. Bent beszéljünk vele, mire kiderül, hogy ő Luella egyik páciense (szerintem egy picit bolond, csak annyira mint a Bárányok hallgatnak gyilkosa...). Régóta nem találkozott vele. Egy teát kínál. Fogadjuk el, de mielőtt bemennénk a nézőtérre (ugyanis meghív egy ingyen mozira), nézzünk körül. A női WC-ben egy piros ruhát láthatunk.(!) Menjünk be a nézőtérre, de elalszunk és mindenféle rémálmaink lesznek egy rühes nőimitátorról. A tulaj ébreszt, majd elküld, mivel készülnie kell az előadásra. Irány dél-L.A.. Menjünk be az ajtón, a házfal mögé, és vegyük fel a kötelet a dobozokról. Irány a Griffith park. A kutya megint ott van. Szagoltassuk meg vele a cipőt. Úgy látszik ismeri ezt a szagot. Dobjuk a nyakába a kötelet, mire elrángat minket egy sikátorba. Ismerős a hely. Van egy dupla ajtó, de be van zárva. A kutya is itt ment be. Feszítsük ki a feszítővassal (ott van a helyszínelő-felszerelésben), majd menjünk be. Bent a zseblámpánk segítségével keressük meg az ajtót, majd a kis késsel (szintén a helyszínelő-felszerelésben van) nyissuk ki a zárat.
Egy folyosón vagyunk, a végén egy kicsit kinyílt egy ajtó. A vegyük fel a golyóállómellényt, majd a ragasztóval ragasszuk a tükröt a dobverőre, majd a kis kukucskálónkkal nézzünk be a résen. Ha tiszta a terep, menjünk be. Nézzünk körül. A hűtőben egy fejet találunk, írjuk le, majd menjünk tovább balra. Egy nagyszoba, semmi különös nincs itt. Balra. Ott a kutya, és nemigen akar elmenni. Altassuk el Bob gyógyszereivel, majd menjünk a folyosó végén levő szobába. Egy fekhely meg egy szekrény látható. Nyissuk ki a szekrényt. Ott van a piros "bakancs" párja. A lábtörlőt rúgjuk félre, és egy titkos lejárót találunk. Egy raktárba jutunk. Menjünk ki a raktár végén, és a 3rd Eye nézőterére jutunk. Egy nő fekszik az egyik sorban. Kampó. Ennek már hiába beszélünk. Menjünk ki az előtérbe. Vegyük fel a Coca-Colás dobozt, és vegyük ki belőle a kulcsot.
Menjünk vissza a nézőtérre. Épp kicipeli a nőt egy pirosruhás dromedár. Menjünk utána, de csak zárt ajtókat találunk, amit persze nem nyit a kulcsunk. Menjünk vissza a nézőtérre és nyissuk ki a jobb oldali ajtót a kulccsal. Menjünk be és kapcsoljuk fel a zseblámpánkat. PUFF. Rögtön jól szájba is vágnak minket. A nappaliban térünk magunkhoz, és a kutya őriz minket. Vegyük ki a labdát az ágy alól, és dobjuk ki az ablakon. A kutya utánaugrik. Ennyi esze van. Szerencsére nem tudjuk, hogy milyen magasan van az ablak, de szerintem jobb is így. Ez a szemét mindenünket elvette. Menjünk ki a konyhába, és Mr. Fejnek a szájából vegyük ki az öngyújtót. Menjünk a fürdőszobába, és vegyük fel a hajlakkot. Ebből a két is ártatlan tárgyból csináljunk egy félelmetes ZSEBLÁNGSZÓRÓT. Menjünk a folyosó végén levő szobába (ahol a lejáró is van), majd a gonosz bolondot fújjuk le a kis ketyerével. Ennek következtében jókedvünk lángra kap, mellesleg Mr. Rosszfiú is. Itt a vége, fussak el a kitüntetésemmel.

Ennyi. Szerintem nem sok jót tett a szerzőcsere a játéknak. A játék grafikája az sokkal jobb lett, a zenéje is, de a sztori sajnos egy kissé... Nos amikor mindenki arról nyilatkozik, hogy egy bombajó nővel látták Garciát, én azt hiszem, hogy ez így is van. De nem. Garcia valójában egy rusnya szőrös, bajszos-szakállas nőimitátorral autókázott, aki mellesleg bolond is (1). Hall a játék elején felhívja a figyelmem Varaz hadnagyra a speciális egységtől, akit a játék során nem lehet elérni (2). Megölnek egy kis srácot a poén kedvéért ez Ok, de amikor a kissrác hullája mellett megtalálják egy rendőrét is, aki rüheli a homikat, akit egy homokos ölt meg. Ráadásul a kedves gyilkos tudja, hogy hol és mikor lesz a 31 km-rel távolabbi családias hangulatú teadélutánnal egybekötött gyilkolászás, a buli végén odaviszi a saját hulláját is, hogy a gyanút elterelje magáról (a tettes bolond, ne felejtsük) (3). ...Na mindegy. Nekem azért tetszigélt, mert nagyon jó a hangulata, és remélhetőleg a következő részben ezeket a kis hibákat is kijavítják(?).
Ez van.

Mr. T.













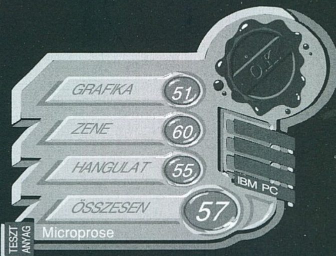
Amerikai-foci szimulációk, a Magyarországon is egyre erősödő amerikai sport-mánia hatására növekvő népszerűségnek örvendenek. A Dinamix csapat Front Page Sports Football, illetve Front Page Sports Football Pro játékaival besöpört néhány nagy díjat (pl. az év legjobb sport játéka), és ezidáig a legjobb amerikai-foci programokat hozta ki. A gondosan megtervezett manager-rész és a kellemes akció-rész együttesen igen jóra sikerült.

A Microprose kiadta NFL Coaches Club Football című programját, mellyel a legjobbnak kijáró címre pályázott az amerikai-foci programok kategóriájában, a nagy vetélytárs legyőzésével. Ez azonban csak részben sikerült. A játék kezdetén természetesen a szokásos kiválasztó menükhöz jutunk. Összeállíthatunk egy saját ligát, csapatot, és még a játékosokat, illetve tulajdonságaikat is beállíthatjuk ízlésünknek megfelelően.
Egy Playcall-editort is mellékeltek, itt szerkeszthetjük át a védekezési és támadási formációkat és taktikákat. A stadionban megválaszthatjuk, hogy action vagy coach változatban játszunk. Az elsőnél mi irányítjuk a játékosokat és kiválaszthatjuk a taktikákat, amíg a másodiknál az edző szerepét töltjük be - taktikát választunk és a cseréket irányítjuk. Két játékos esetén egy-egy játékost irányítanak.
Az F5 lenyomásával állíthatjuk a grafika részletességét.
A játék az érme feldobásával kezdődik, mellyel eldől, hogy mi végezzük a kezdőrúgást vagy fogadjuk azt. A játékban legtöbbször két dolgot csinálunk - taktikát választunk, majd megpróbáljuk megvalósítani azt az akcióban.
A taktikák kiválasztásakor megjelenik egy ablak, mely a következőképpen néz ki - a jobb oldalán van 4 darab nyíl, melyekkel válthatunk a mintegy 80-80 darab védekező, illetve támadó taktika között. A sima nyíllal egyesével, amíg a kettős nyíllal 10-esével lapozhatunk köztük. Az aktuális formáció neve az ablak tetején olvasható, amíg a sorszáma tőle balra található. A bal alsó sarokban található gombbal állíthatunk be néhány finomságot a taktikával kapcsolatban. A TO gombbal timeout-ot kérhetünk, játékból ezt ALT-T-vel érhetjük el. Végül a Select gombbal fogadhatjuk el a megfelelően kiválasztott és beállított taktikát. A time-out menüben időlegesen megválaszthatjuk a taktikákat, megnézhetjük mindkét csapat összeállítását, instant replay-eket és menthetünk.
A játék közben ALT-I-vel kérhetünk instant replay-t, itt egy videónak megfelelő kezelőgombokkal nézhetjük meg az akcióról felvett filmeket.

A játék közben folyamatosan változtathatjuk a nézőpontot. A megfelelő billentyűkombinációk a nézőpontokra:
- ALT F1 - standard nézet
- F1 - hátvéd nézőpontja
- F2 - védő kapitányának nézőpontja
- F3 - hazai csapat oldalnézet
- F4 vendég csapat oldalnézet
- ALT F2 - közvetítők nézőpontja
- ALT F4 - talajszintű nézet
- ALT Z-X - Zoom In-Out
- F7-F8 kamera forgatás
- ALT F5-F6 - kamera emelése és süllyesztése.

A játék grafikája sajnos nem éri el a Football Pro grafikájának színvonalát, bár a sokféle kamera-nézet átláthatóbbá teszi a játékot. A manager-rész (liga módusz) több lehetőséget rejt és kidolgozottabb elődjénél, aki a játéknak ezt a részét kedveli inkább, annak erősen ajánlható a program.
Aki inkább a gyors akciót kedveli e sportból, annak továbbra is a Front Page Sports Football Pro-t ajánlom. Látványosabb, és korrektebben irányítható (főleg a passzolás) az akció-rész. A Microprosenak bár sikerült pozitív újdonságokat felmutatnia az eddigi legjobbal szemben, de összességében még mindig a Football Pro a legprofibb.

Charlie

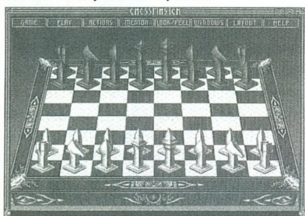


THE CHESSMASTER 4000 TURBO

Legutóbb a sakk és a sakk automaták történetét tekintettük át, most a program szolgáltatásaival foglalkozunk.

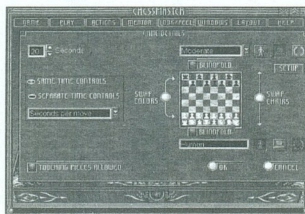
A gép többféle szinten sakkozhat: az egészen kezdőtől (newcomer) egészen a bajnoksági szintig. Ez utóbbi esetén a kötelező azzal a bábuval lépni, melyet megfogtunk. Sőt, ha lejár a (gondolkodási) időnk, akkor veszítünk. De ha nyerünk és rendelkezünk nyomtatóval, akkor egy oklevélben részesülünk.

A **Play/Set Up Game** details segítségével rengeteg, hasznos beállításra nyílik lehetőség. Megadható, hogy mennyi idő álljon a játékosok rendelkezésére, ez történhet többféleképpen: lépés/perc, másodperc/lépés, teljes játék ideje, ill. melyek csak gépre vonatkozhatnak: nincs időbeli korlátozás, átlagosan azonos idő, fix féllépés mélységű analízis. Időkorlát nélkül, a *Force Move* menüpont kiválasztásával lehet lépésre kényszeríteni a programot. A két játékosnak nem feltétlenül kell azonos feltételekkel játszani. A játékosokra további beállítások is megadhatók: itt lehet engedélyezni azt, hogy az egyszer már megfogott bábuval feltétlenül lépni kelljen, vagy nem. Ugyancsak itt adható meg a vakon sakkozás. (Bár azt nem tudom, hogy ez hogyan vonatkozhat a számítógépre.) A telefon kagyló ikonjának kiválasztásával lehetőség van két kép összekötésével sakkozni. Az összekötés történhet soros kábelen, telefon vonalon modem segítségével, vagy számítógép hálózaton keresztül. A master system beállításai érvényesülnek a játékra.



A *Set Up a Position* lehetőséget ad tetszőleges, de a játék szempontjából reális állás felállítására. A játék további menetére is megadhatunk néhány dolgot, pl. adott színű játékos sáncolhat-e a későbbiekben. E menühöz némileg hasonló az a lehetőség, hogy ASCII file-okból lépés listát, táblaállásokat importálhatunk.

A *Set Up Personality* segítségével létrehozhatunk, módosíthatunk és törölhetünk a komputer által megszemélyesített, különböző szintű ellenfelek közül. Megadható, hogy inkább támadó (+100), vagy védekező (-100) stílusú legyen a játéka, az erőssége (0-100), a játék véletlenszerűsége. Ha 0-t adunk meg, akkor mindig ugyanazt fogja lépni a gép. Beállítható, hogy a játék elején meddig használja a megnyitási könyvtárakat, magasabb érték esetén a gép valószínűleg kedvezőbb helyzetbe kerül, mert időtöbblettel fog rendelkezni. Szabályozható az is, hogy hogyan reagáljon a döntetlen javasolására, mely esetenként (sakktornán), akár a győzelmet is jelentheti. A transposition táblák segítségével tárolni tudja a már egyszer analizált állásokat (gyorsabb és erősebb játék). *Deep Thinking* engedélyezi a gép számára az állások számítását, amikor az ellenfele (azaz a mi) óránk ketyeg. A *Positional* kiválasztásával megadható, hogy az elemzés során mely szempontokat, milyen súllyal vegye figyelembe: anyagi vs pozíció, középső részekre koncentrálás, mozgékonyság stb. Ugyancsak állítható az egyes bábuk értéke.



Lehetőség van sakk versenyek lebonyolítására is, ekkor megadhatók a résztvevők, lehetőség van az eredmények megtekintésére, nyomtatására és több egyéb lehetőség között az állás ún. borítékolva történő elmentésére.

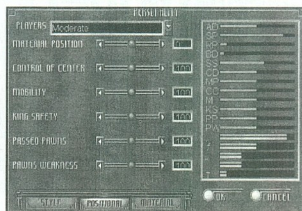
A játék közvetlen irányítására szolgál az **Action Menu**. A *Switch Sides* felcserélhető a két játékos, az aki eddig a világos bábukat vezette mostantól a sötét fogja. A tábla egyszerűen a *Board Display* menüpont segítségével megfordítható, ha valaki a sötét bábukat választotta. A játékot fel adhatjuk a *Wakeup!* kiválasztásával. A *Force Move*-val megszakíthatjuk a gép gondolkodását és lépésre kényszeríthetjük. A *Takeback* segítségével utólag hibásnak tűnő lépéseinket semmissé tehetjük. Természetesen egy bajnokságban nem élhetünk ilyen, meg nem engedhető eszközzel. A lépéseket újra megismételhetjük a *Replay* segítségével. A *Resign* gyakorlatilag a játék feladását jelenti, de javasolhatunk döntetlent is. Az *Adjorn Game...* kiválasztásával a következő lépést borítékolhatjuk és mehetünk aludni. A *Pause* segítségével megállíthatjuk a játékot.

A **Mentor Menu** a sakk-kal ismerkedők és a játékban elmélyedők segítésére szolgál. Lehet egyszerűen lépés javaslatot kérni, de lehetőség van egész játékok lépéslistáinak elemzésére is. A *Solve for Mate* segítségével matt feladványok oldhatók meg. A *Rate My Play* 30 klasszikus játszma egy-egy kritikus pontján kérdezi meg tőlünk a folytatást. A 30 után értékelésre kerül a teljesítményünk. A *Practice Opening* a megnyitások tanulását és gyakorlását segíti. A *Chess Tutor* a program oktató része: az alapoktól indulva elsajátítható minden, ami a sakkhoz szükséges. A *Teaching* lehetőséget ad a lehetséges lépések, az ütésben levő bábuk stb. kijelzésére.

A **Look & Feel** menü segítségével a képernyő kinézetét alakíthatjuk át. Lehetőség van új táblát választani, vagy bábu készletet választani. Egyes készletek csak 256 színű grafikus mód esetén jelennek meg. Beállítható, hogy a látvány mélysége, a tábla mérete, dőlése, a fehér bábuk helye (fent, lent, jobb vagy bal) és a színek.

Kikapcsolható, hogy a bábuk lépéskor mutassák a mozgás útvonalát. Ha egy mezőre csak egyetlen bábu léphet, akkor a mezőre történő kattintással is lehet lépni. E lehetőség engedélyezésére szolgál a *Quick Entry*. A sakk szabályai szerint a sakkot nem kell bejelenteni, ha mégis szeretnénk azt, hogy bejelentse a program, akkor itt kapcsolhatjuk be. Ugyancsak beállítható, hogy a játszott megnyitás nevét kiírja a program. A játék álláshoz opcionálisan az eltelt idő is lejegyezhető. Lehetőség van a játékállás többféle jelölésrendszer szerinti jegyzésére is. A jelölésrendszerekről a Mentor menü oktató részében tudható meg további információ. A *Game Sound*-nál kiválasztható, hogy a játék alatt végig szóljon zene.

A **Windows** menüvel szabályozhatók a ChessMaster ablakban megjelenő kis ablakok. A *Game Status* a játékosok nevét, az eltelt időt és a játékosok két-két utolsó lépését tartalmazza. A *Chess Clock* egy klasszikus sakkóra, de az ablakra történő dupla kattintással többféle kinézetű közül választhatunk. A *Thinking* a számítógép 'gondolkodására' jellemző értékeket jelenít meg. A *Think Lines* a gép által éppen most vizsgált lépésről ad információt. A *Move List* az eddigi lépések listája. A *Capture Pieces* a leütött bábukat tartalmazza. A *Legal Moves*-ban a lehetséges lépéseket nézetjük meg. Az *Annotation* ablakban jegyzetek készíthetők a játékhoz. A *Chat* segítségével üzenetek válthatók a másik gépen játszó ellenféllel.



További beállításokra ad lehetőséget a **Layout** menü. Minden menüpontja egy-egy teljesen eltérő képernyő elrendezést takar, de lehetőség van saját tervezésűek betöltésére és elmentésére is.

Hát nagyjából ennyi lenne a szolgáltatások menüszerint felsorolása, ha itt-ott kimaradt egy-egy az a Help segítségével megérthető. A program mindenesetre jó szolgálatot tehet a sakk szerelmeseinek.

(JOCO)

Pinball Fantasies PC

Megjelent a PC-s Pinball Fantasies! Így a PC-sek nagy vágy vált valóra.
Mivel a Pinball szinte minden fortélyát kitárgyaltuk, most néhány Cheat-ot közlünk. Mindegyik valami érdekes dolgot művel, próbáljátok ki Ti is. Amiga 1200-on biztosan működnek.

PINBALL FANTASIES CHEAT LISTA

"THE SILENTS" - Üzenet
"ANDREAS" - Üzenet
"FREDRIK" - Üzenet
"ULF" - Üzenet
"MARKUS" - Üzenet
"BARRY" - Üzenet
"TECH STUFF" - Üzenet
"DIGITAL ILLUSIONS" - Örök labda
"EARTHQUAKE" - Deactiválja a Tilt-et
"EXTRA BALLS" - 5 Ball
"HIGHLANDER" - Próbáld ki!
"FAIR PLAY" - Reseteli a Cheateket.
"VACUUM CLEANER" - Reseteli a High-Scores Listát.
A cheatokat a pálya kiválasztás után kell begépelni.

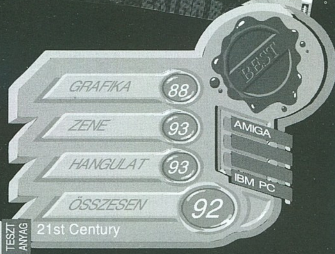
Teljes a paletta, végre valósághű flipper a piacon!

"Végre!"
Masell

"PC?"
Mad Dog

"Hihetetlen!"
Shy

"Na ugye!"
Mocsi



Itt a CD Player, avagy az új médiaforma

Ein Sonderheft von PC PLAYER
DM 19,80
ÖS 145 • SFR. 19,80
1/94
CD-ROM 94
CD player
Alle neuen CD-Spiele
Die beste CD-ROM Software
Die schnellsten CD-ROM Laufwerke
Auf der CD: Shareware Updates für Profi-Spiele Videoclips Test-Software Datenbank mit über 200 Tests
ÜBER 100 SPIELE-DEMOS

Nemrégiben a kezembe akadt egy újság, mely enyhén szólva meglepetést okozott nekem és úgy gondoltam, hogy megosztom kedves olvasóinkkal a megismerés örömeit. Az első ami feltűnik az újságon az az, hogy a már jól ismert plusz tárgy helyén, melyet már úgy megszoktunk a nyugati újságoknál, most nem egy kék HD-s lemez lapult, hanem egy aranyló CD korong bújt meg diszkréten a kis zacskóban. Tulajdonképpen nem vártam nagyon sok mindent a dologtól, mert nem hittem, hogy valami értelmes dolog is kisülhet belőle. A CD tárolókapacitását elég szép mértékben kihasználták, a következő nagy témakörök szerint találhatunk rajta dolgokat:

- **Játékdemok** - 130 játék demoját találhatjuk meg itt, a nevek közül megemlítek néhányat a nyálcsurgatás végett: Aces over Deep, Cyber Race, Empire Deluxe, Elite II, Inca II, Putt Putt on the Moon, Oscar, Rebel Assault, Return to Zork, Simcity 2000, Star Trek: Judgement Rites, Tornado, Turrican 3, Mad News
- **Pathces** - kiegészítések és update-k néhány játékhoz
- **Sierra Special** - egy Sierra coctail, több mint 20 játékból
- **Video Clips** - 6 db videoanimáció (pl. Critical Path)
- **Shareware** - játékok és hasznos utilityk gyűjteménye
- **Adatrbank** - több mint 200 játékból találunk itt képeket

A felsorolásból is látszik, hogy nem sajnálták a fiúk az információt a CD-ről. Az újságot a *Szűcs Software*-nél lehet megvásárolni.

Bear™

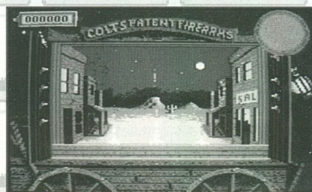
MOVIE 8-bit

Jurassic Park-ra várva...
avagy:
Movie Action C=64-en.

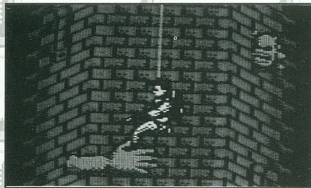
Már napok óta ülök az íróasztalomnál, unatkozom, és töprengek. Unatkozom, mert fél életem a képernyők előtt töltöm, és most semmi érdemleges nem érkezett a C=64 rovathoz, valamint unatkozom azért is, mert egy más fajta képernyős szórakozással kapcsolatban a barátok és ismerősök teljes video-készletét "kinéztem" már, a szememmel egyetemben. Úgyhogy épp semmi szórakozás, móka kacagás (lepényevés, zsákbanfutás), amikor furcsa dübörgést hallok a gardróbszekrényem felől. - Mi zúg, mi éji nesz...? - jut eszembe a verssor egykori - még nem szórakoztató-elektronikával rombadöntött- műveltségem maradványai közül. Hamar csőre-rántom joystickomat, és a falhoz lapulva megközelítem az objektumot. Berúgom az ajtaját, és két szökkenés majd egy vetődés után körülnézek. Egyelőre csak csillagokat látok, mert menetközben lefejeltem az ajtófélfát. Ezek a hülye akció-filmek! Pedig ott mindenkinek olyan simán megy...
Mikor látásom némi idő múltán kitisztul, látom, hogy csak a hatvannégyesem okozta a gyanús zajt, ugyanis az utolsókat rúgja.
- Hé Öreg! Meg ne halj nekem! - mondom neki. Hisz még lesz dolgunk. Állítólag karácsonykor megjelent az utolsó nagy filmátirat a nyolc bitesekre, a Jurassic Park! Igaz 64-en még senki sem látta, de hátha igaz. Azt pedig mindenképpen ki kell várnunk! De addig...?
Nos, addig feltétlen le kell gyűrnünk a nyugdíjas-betegséget, mely tudvalevőleg a nehéz munkáséveket követő semmittevés vált ki. De mivel foglaljuk le egymást? Egy furcsa asszociációs hullám söpör át rajtam: csillagok... akciófilmek... számítógép(kövület)...
Heu Réka! - rivallok az asszonyra, aki a szemem gyanús csillogása láttán megadja magát. Pedig még nem is sejti, hogy mire készülök. Archívumomból megpróbálom előásni azokat a C=64-es programokat, amelyeket a mozi és videofilmek ihlettek, s melyeknek főszereplői egytől-egyig talpig szuperhősként vonultak be a köztudatba. S hogy izgalmasabb legyen, lehet versengeni, ki lesz a legnépszerűbb giga-hero a Jó Öregen. Kezdődjék hát a felvonulás:
Elöljáróban még el kell mondjam, hogy az olyan filmek és játékfeldolgozások, melyeknek mindkét változata bukás volt, nem is jöhettek szóba. Ezért felesleges keresni a felsorolásban például a Dick Tracy, a Neverending Story, vagy a Darkman című alkotásokat, ma már a kutyát sem érdeklik.
Itt van viszont elsőként Franco Nero-val a Django! A film ugyan könnyen felejthető volt, a játék viszont abba a viszonylag ritka kategóriába tartozik, melyben a célkeresztes lövöldözés, és a jónak mondható grafika egészségesen keveredik. Sajnos, az alkotókról és a kiadás évéről semmit sem mondhatok, mivel a megtört verzióból minden erre való utalás eltűnt. Nem nagy probléma, lesznek még jobbak is.
Következik napjaink egyik legnagyobb sztárja Kevin Coastner és a Robin Hood. Bár a Sherwood-i erdők fejedelme már több programozót megihletett, azért mégiscsak ez az 1992-es Codemasters program utal a nagysikerű filmre. A játék típusa kaland-akció, mely utántöltős lévén hosszas játszadozásra ad okot, mire legyőzzük az összes poroszlót a nottingham-i városbíróval egyetemben. Persze ez még kevés az igazán nagy népszerűséghez, lássuk a következő jelentkezőt.
Nehéz a döntés a Platoon (A szakasz) című filmmel és játékkal kapcsolatban, hiszen mindkettő hallatlanul jól sikerült, a főszereplő Charlie Sheen mégis esélytelen, mivel ez az egyetlen jelölés kevés az üdvösséghez. Az viszont tagadhatatlan, hogy az Oliver Stone film 64-es átirata az egyik legjobban sikerült akció-program három teljesen eltérő pályával, váratlan - de nem leküzdhetetlen- akadályokkal megtűzdelt bunker-labirintusok és dzsungelösvények útvesztőjében. Ha a játszhatóságot és élvezhetőséget díjaznánk, ez a '87-es Ocean program biztos dobogón végezne. Egyébként nem árt tudni, hogy az Ocean Software-nek talán ez volt az első átütő sikere az átiratok terén.
Nézzünk egy másik "futottak még" kategóriás programot, a Beverly Hill's cop-ot (Beverly Hills-i zsaru) a szédületes dumájú Eddy Murphy főszereplésével. Bár a program - melyet a Tynesoft dobott '90-ben a piacra - teljesen a filmre épül, mégsem arathatott túl nagy sikert, hiszen a film értékét(?) a főhős mosdatlan-szájú szlengje adta, ami ugye a számítógépen



kevéssé érvényesülhetett. Ettől eltekintve is igencsak közepesnek mondható ez az ügyességi-akció anyag.
Lépjen most a színre egy idegenlégiós, legalábbis abból a szempontból, hogy Robin Williams színészi pályája mindeddig igen távol állt az akció-filmektől, így a computeres feldolgozástól is. Az Ocean viszont úgy gondolta, megér egy lemezoldalt ez az inkább meseszerű kalandfilm. Jól számítottak, hiszen a '93-as év egyik legnépszerűbb szoftverét mondhatják magukénak. Pedig a játék elsősorban nem a mészárlásra, hanem az ügyességre épít, így kifejezetten nagy sikere mindenképpen meglepetés.
Minthogy meglepetés az is, hogy Mel Gibson a háromrészes Mad Max (Őrült Max) és a mára már szintén három epizódos Lethal Weapon (Halálos fegyver) szupersztárja csak az utóbbi film egyetlen feldolgozásával a vert mezőnyben végez. Valószínű, hogy a kiadó - naná, hogy az Ocean - cég kissé későn ébredt rá a filmekben rejlő lehetőségre, így az 1993-as megjelenés után nem valószínű, hogy Riggs nyomozó valaha is előrelép ezen a listán. Pedig a játék tetszetős kivitelű, ráadásul jó néhány bűnözőt ártalmatlanná kell tennünk nagykaliberű mordályunkkal, hogy küldetésünket maradéktalanul teljesíthessük.
Térjünk most át azokra a csillagokra, melyek legalább két átdolgozással vesznek részt a felvonuláson.
Elsőként jöjjön Michael J. Fox és a Back to the Future (Vissza a jövőbe)! Bár a film







három (vagy négy?) önálló részből áll, az Amblin cég jóvoltából csak a második és harmadik rész feldolgozásáról tudunk beszámolni. Mindkettő 1990-ben látott napvilágot. Úgy gondolom, nagy bátorság ugyanazon témából két programot is piacra dobni, most mégis siker koronázta ezt a próbálkozást. Mégpedig azért, mert - bár mindkét játék szorosan a film cselekményére épül - a kivitelezés teljesen eltérő. Míg az előbbi egy teljesen összetett ügyességi-logikai-verekedős stb. megoldás, addig az utóbbi egy kifejezetten színvonalas, mondhatnám cool ügyességi játék. Kár, hogy nem ismerjük a "kutya ülve" méretű Michael többi kalandjának feldolgozását.

Ha a hölgyfelhasználók tetszését nem nyerte meg a fenti úriember, itt van nekik Tom "Lányokálma" Cruise, na nem fehér paripán, hanem egy vadászgéppel a Top Gun-ból (kiadó ismeretlen 1987-ből), vagy egy versenyautóval a Day's of Thunder-ből (A villám napja, Mindscape-1990). Érdekes, hogy Tom mindkét programja szimulátor, valamint az is, hogy a két sokatígérő témából csak két ilyen erősen közepes anyagot tudtak kihozni. Igaz, ez nem az ő hibája. Az amerikai autóversenyekből ismerős betonteknőben való száguldás még csak-csak elfogadható, de hogy egy repülőgép-szimulátorban csak az előttünk, ill. mögöttünk haladó gép legéppuskázása legyen a cél, az elég elkeserítő.

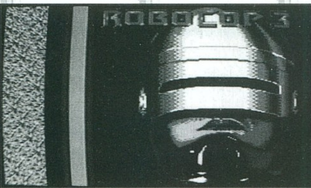
Mielőtt egy Sokolhoz hasonlóan lehangolódnánk, vessünk egy-két pillantást, a Bill Murray-Dan Ayrkord fémjelezte Ghostbusters-re (Szellemirtók). Amilyen szóra-



koztató volt a film két része, annyira jól sikerült a két Activision adaptáció. Mivel az első rész más cégek csapnivaló feldolgozásában is megjelent, az eredetinek, és igazinak csak a The Real Ghostbusters-t tekinthetjük. Mindkét 1989-es játékról csak a legjobbakat mondhatjuk. A szorosan a film témájához igazodó cselekmény szereplőjeként nem kis feladatot jelent a rengeteg szörnyűség elfogása, és biztonságba helyezése. A két játékot feltétlenül írjuk a beszerzendő játékok listájára. Mindez nem vonatkozik - számomra - az egyik legnagyobb csalódásra, a mindössze két Rambo-feldolgozással színrelépő Sylvester Stallone-ra. Meglepő, hogy az egyik legmenőbb akció-hős életművéből mindössze ez a két filmes sztori lett felhasználva, ráadásul az első rész egy elég siralmas shoot em' up-ra sikeredett. A második rész (Rambo II.-The First Blood) legalább többórás szórakozást nyújt, mivel a vietkongok által őrzött labirintusból elég nehéz térkép nélkül kiverekednünk magunkat, ráadásul egyetlen fegyverünk a Home Shoppingtól beszerzett túlélőkés.

Na, erről ennyit. Lássuk inkább a háromfilmeseket. Az, hogy egyes filmekből és számítógépes játékokból az első rész után további részek is megjelennek, két dolgot jelenthet: vagy az előző rész(ek) nem hozta meg a kellő sikert, vagy éppen a sikeresség miatt további hasznot remélve készülnek a folytatások.

Hogy az Ocean Software-t mi motiválta arra, hogy a mozik háromrészes Robocop-ját (Robotzsaru) szintén három 64-es



adaptációval kövesse, nem tudom. A filmek véleményem szerint nem sok fantáziáról árulkodnak (az alapötletet leszámítva), és ebben a számítógépes feldolgozások (1987, 1990, 1992) hasonlóak. Talán a harmadik rész némiképp elüt az első kettőtől, hiszen ebben legalább többféle bűnöző-irtás vár ránk. Azt hiszem, ez a harmadik epizód bőven elég lett volna egyedül is. Ráadásul gőzöm sincs, ki volt a főszereplő.

Annál inkább ismerős a Hudson Hawk (Ocean '91), a Die Hard (Drágán add az életed, Activision '89), és a Die Hard 2.



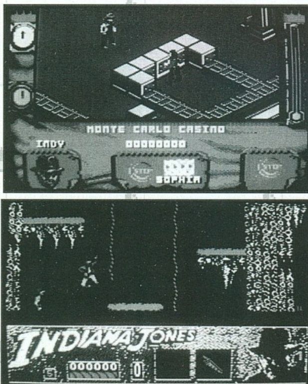
(Még drágább az életed - Grandslam '92) című filmek, illetve játékok főhőse: természetesen Bruce Willis-ről van szó. Aki nem ismerné, annak csak annyit, a TV-s Szende és a Szundiból ő a Hapci. De ez lényegtelen. A fontos az, hogy a Hudson Hawk az utóbbi évek egyik legjobb játéka volt, a teljes leírását néhány számmal ezelőtt olvashattátok. A két Die Hard pedig a legmozgalmasabb verekedős lövöldözős akciói közé tartoznak, nem csak a mozikban, hanem a monitorok képernyőin is. (Beszerzendő! Listára velük!)

Ugyanígy dobogóesélyes egyetlen női hősünk, Sigurney Weaver az Alien sorozattal. Érdekesség, hogy az első rész - a Nyolcadik utas... - nem került gépre, a Bolygó neve... viszont kétszer is. Az egyik -ismeretlen eredetű '87-es verzióban egy irdatlan méretű labirintusban bolyongva, liftezve kell(ene) a királynőt elpusztítani, s napvilágra vergődnünk (zárójelben jegyzem meg, hogy egykoron mintegy 250 helyszín felderítése után adtam fel a hiábavaló küzdelmet, egyébként a grafika remek!), míg az 1986-os Activision verzióban a komplett filmet végigjátszhatjuk a leszállástól az utolsó(?) Idegen rakodógéppel történő elpusztításáig. Mindez azonban semmi, a Magic Disk által tavaly kiadott Alien 3.-hoz képest, amelyben csak remek reflexekkel, és autofire kapcsolóval lehetséges a szörnyek hihetetlen mennyiségű áradatát kiirtani. (Nekem legfeljebb csak ritkítani sikerült azokat.) Több sikerrel jártam viszont a James Bond feldolgozásokkal, igaz, kevésbé szórakoztam ilyen jól. Már az alapul szolgáló filmek sem kötöttek le igazán, pedig a főszereplő nem volt más, mint Roger Moor, az egykori Angyal, illetve az egyik kanál a Minden léből, amiben ketten voltak. A számítógépen is megjelent kalan-

dok - melyek sorrendben Live and Let Die - '88, Licence To Kill - '89, Spy who loved Me - '90- a Doomark termékei, de igazán sok vizet nem zavartak. Köszönhető ez annak, hogy a kezdetleges megoldások, illetve az egysíkú feladatok már akkor sem számíthattak komoly áttörésre. Ezzel most már lassan eljutunk a legmenőbbekig.

A képzeletbeli dobogó második fokára kerül Harrison Ford. A nem éppen hős küllemű férfiú már a Csillagok Háborúja sorozatban népszerűvé vált, mint Han Solo, így némiképp az ő nevével is fémjelezhető a Star Wars és a Return of the Jedi című szoftver (Doomark '83!!! és LucasGames '89), de az igazi sikert az Indiana Jones sorozat hozta meg, természetesen csak a hatvannégyesre gondolva.

Archívumomban a következő három Lucasgames produkció található: Indiana Jones and the Temple of Doom (A végzet temploma 1988) ...and the Last Crusader (Az utolsó keresztes lovag 1989) és a ...the Fate of Atlantis (Atlantisz végzete 1993). Mindhárom játék a legjobb kalandjátékokat idézve épül szervesen az alapjául szolgáló filmre, így ha volt szerencsénk a moziban is megtekinteni azokat, a játékban már csak a saját ügyességünket kell a tökéletességig csiszolnunk, hogy az angol történész-professzor szerencsésen teljesíthesse küldetéseit. Megjegyzem, az első rész - Az elveszett frigyláda fosztogatói - feldolgozására nem találtam nyomot, leszámítva egy 1985-ös Dédesi Péter által kreált Frigyláda című programot, de ez - lévén, hogy szöveges játék - nem számítható az akció-programok sorába.



S most elcsendesül minden, a reflektorok a bejáratra szegeződnek, s mindenki (jelen esetben Te, kedves olvasó) azt lesi, ki lesz a C=64 történetének legnépszerűbb, és legtöbbször feldolgozott hőse. Gondolom, már Te is kitaláltad, hogy ez nem lehet más, mint a legyőzhetetlen izompacsirta Arnold Svarc, a néger! Hát persze! Nem kevesebb, mint hat kifejezetten a nevéhez kapcsolódó filmfeldolgozást találtam.

Elsőként természetesen a minden idők legnépszerűbb akciójaként számontartott Commando című játékról illik szólni. A történet roppant egyszerű: a kislányától megfosztott hős bosszút esküszik, és mindenkit leméészárol, aki elé kerül. A film annak idején arról volt híres, hogy sokáig világcsúcsot tartott az egy percre eső legtöbb szitává lőtt áldozat kategóriában, s a program ennek az elvárásnak remekül megfelelt. Bár ez az 1985-ös Capcom anyag korát tekintve matuzsálemi, a játszhatóságán és összhatásán nem látszik az idő. Stílusának keretei közt máig az első helyen áll.

Vagy itt van a Predator (A ragadozó v. A fenevad) című másik klasszikus, melyben az őserdőben araszolva előre kell a hol látható, hol kitűnően álcázott ellenséget kiirtanunk. Hosszantartó remek mulatság a Software House '88-as munkája.

Szintén 1988-ban látott napvilágot az Ocean Red Heat-je (Vörös Zsaru), ez azonban egyszerűsége miatt nem igazán lett sikeres. A játékban egyetlen feladatunk, hogy az egyébként hatalmas és élethűnek mondható sprite-unkkal laposra verjük a gonoszt. Ugorjunk!

Következzen a rendkívül népszerű Running Man (A menekülő ember) '89-ből, a Grandslam jóvoltából. A jövőben játszódó sztori az egykori gladiátorok történetére épül: ha Svarci, legyőzve az összes akadályt kijut az útvesztőből, gazdag emberként távozhat. Ha nem sikerül, az életével fizet. A bökkenő az, hogy ezt a társasjátékot még senki nem úszta meg élve. Talán nekünk sikerül...





Hasonlóan mozgalmas, a sok vitát kavart, de mindenképpen az egyik leglátványosabb és legmozgalmasabb filmjének feldolgozása, az Ocean-nél megjelent Total Recall (Emlékmás). Szintén a mozi forgatókönyvéhez hű, de alapvetően mészárlásra épülő játékprogramról van szó, ráadásul most sem derül ki, hogy most ő valóban az e, mint akinek hiszi magát, vagy csak álmodta az egészet. Az viszont nem álom, hogy a játékot remek rajzok egészítik ki, melyek a film eredeti kockái alapján készültek el.



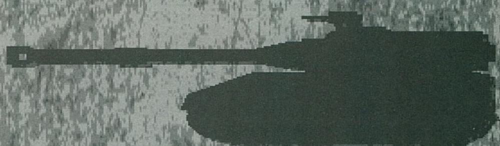
És persze legvégülre nem maradhatott más, mint a mozivásznon és a 8 biteseken egyaránt legnépszerűbb mű, a Terminator 2. Gondolom a filmet mindenki ismeri, s ezáltal a játékot is, mivel a film összes lényeges részlete szerepel az Ocean '91-es lemezén. A program nagy erőssége, hogy abszolúte nem mondható egysíkúnak: nem elég jól verekedni, célbalőni, biciklivel menekülni, helyenként a logikai készségünket is latba kell vetnünk, hogy a küzdelem hevében megsérült alkatrészeinket a helyükre illesszük.

Na, ezzel el leszünk egy darabig. Sőt, ezzel a néhány felsorolt programmal hosszabb távon is el kell foglalnunk magunkat, mert - bár már február közepén is túlvagyunk -, a beígért Jurassic Park még sehol. Nem baj, pluszban megnézek még néhány Csák Norisz és Van Damme filmet, és ha majd megérkeznek a dinok, egyszerűen lerugdosom a fejüket!

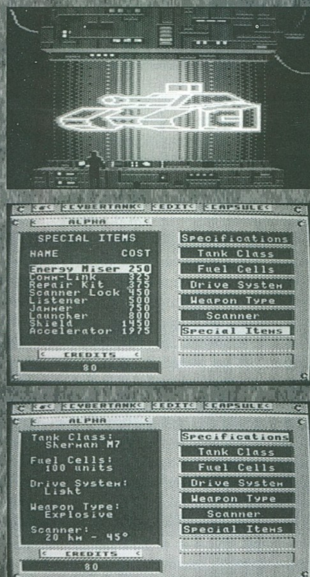
Ui: a Várban volt valami őslény-kiállítás, ott már kipróbáltam a technikákat, de amikor az egyik triceratops szarvát letörtem, a teremőr bácsika hátulról orvul leütött. Nem probléma, most a Rókusban keményítek a következő küldetéshez. Get Ready!

Dzsambo Steven (spílberg)
Foto: Ács Zsolt

OMEGA



A mesterséges intelligencia mindig érdekes kutatási területnek számított a számítástechnika megszállottjai között. E kutatások egyik legfőbb támogatója természetesen a hadiipar, amelynek fejlesztésébe minden ország kész hatalmas összegeket fektetni, állampolgárainak biztonsága érdekében. 1988 óta az Origin jóvoltából már a C64 tulajdonosok is bekapcsolódhatnak a mesterséges intelligenciák, idegen szóval AI-k (AI: Artificial Intelligence) fejlesztésébe. Ekkor jelent meg az Omega című játék, mely azonban igen kevéssé terjedt el, köszönhetően terjedelmének, ill. annak, hogy igazából senki sem tudott játszani vele. Ezen az áldatlan helyzeten szeretnénk most változtatni a játék leírásának közlésével, melynek alapján remélhetőleg sokan megismerik e remek programot.



Már most előre látom, hogy ez a leírás óriási méreteket fog felvenni az elkövetkező időszakban. Az igazat megvallva, még én se tudom, hogy hol lesz a vége, de tekintettel a C64-re érkező új játékok kis számára, nem fog semmi elől helyet rabolni. Az újdonságokról természetesen Dzsambo Steven mindig idejében beszámol majd. Aki pedig hajlandó időt szánni a játékra, hónapokig el fog tűnni szerető szülei elől a monitor félhomályában.

Az alapok: minden játékos tagja az OSI (Organization for Strategic Intelligence) csoportnak, ahol mérnökök tervezhetik meg a jövő cybertankjait. A tankok felépítése az alapoktól kezdve a mi feladatunk, beleértve ebbe (meglepetés, meglepetés!) a tankot vezérlő program megírását is. Ha szerintünk kész van a mű, be lehet engedni a harctérre, ahol hasonló módszerrel felépített tankokkal kell a drágának harcolni. Természetesen ez lehet a szomszéd, vagy egy levelezőpartner által tervezett gép is, tulajdonképpen ebben rejlik a dolog varázsa. Az Origin annak idején egy versenyt is hirdetett, melyben minden regisztrált tulajdonos részt vehetett saját tervezésű tankjaival. Ezeket egy közös hadszíntéren egymásnak engedték, majd kíváncsian várták a fejleményeket. Sajnos a vetélkedő kimeneteléről nincsenek információink, de biztos érdekes lehetett.

A leírás első része egy pontról pontra haladó útmutató lesz, első járművünk tervezéséhez és beüzemeléséhez. Melegen ajánlott, hogy mindenki csinálja velünk együtt a gyakorlatokat, így az első rész végére már rendelkezni fog némi gyakorlattal.

A játék első betöltésekor mindenki készítse el saját ID, azaz azonosító lemezét. Az ellenőrző kapunál nyomjuk meg a Verify gombot, majd kövessük a program által kiírt utasításokat. Ha a kódszó ellenőrzése és a retina letapogatása is sikerrel járt, bejutunk az OSI rendszerébe, az úgynevezett ECM-hez (External Control Module).

Cybertank tervezése: egy új tank tervezése alapvetően két lépésből áll. Meg kell terveznünk a mechanikai komponenseket és a mesterséges intelligenciát is. A mesterséges intelligencia itt azokra az utasításokra vonatkozik, melyek a tankot fogják vezérelni a fedélzeti számítógép segítségével. A mechanikai komponensek tervezése gyakorlatilag azok összeválogatását jelenti az előre megadott kategóriákból, így állítjuk majd be a tank specifikációit. A mesterséges intelligencia (jövőben MI) tervezésekor egy szekvenciális végrehajtású program megírása lesz a feladatunk, vagy teljesen szabadon, vagy felhasználva az előre elkészített modulokat.

Válasszuk ki a Design Cybertank pontot a Design menüből. A program ezután a tervezést vezérlő modulhoz juttat bennünket, ahol ha minden igaz, meg kell jelennie a tervező nevének, hozzáférési módjának és a tank nevének. (Jelenleg None.) Ez a modul az egész tervező rendszer szíve, innen történik mind a mechanikai, mind az MI tervezés. Menjünk a Cybertank menüre és válasszuk ki a New pontot. Itt adhatjuk meg az új tank nevét és ez jelenti a tervezés megkezdését is. Mi a tankot Alfának neveztük, s a továbbiakban ezen a néven fogunk hivatkozni rá. A nevet a filekezelő panelen adhatjuk meg, ahol mindjárt mentsünk is egyet, így a program helyet biztosít a lemezen az új tank adatainak számára. Ha ezt megtettük, a mechanikai tervezést vezérlő modulhoz kerülünk (CDM = Chassis Design Module).

A képernyő itt három részre osztható: a fő kijelzőre, az összetevők kiválasztását lehetővé tevő gombokra, valamint a maradék kreditjeink mennyiségét kijelző sorra. A specifications gombot választva összefoglaló információt kapunk a tank felszereléséről, a részleteket pedig a többi gomb segítségével nézhetjük meg. Minden felszerelésnek ára van, amit a rendelkezésünkre álló kredit összegéből fog levonni a program. Mint Standard minősítésű újoncok, kezdetben 1000 kreditet kapunk.

Ha ki akarunk választani egy felszere-



lést, nyomjuk meg az egyik gombot, majd a megjelenő lehetőségek közül válasszuk ki a megfelelőt. A kiválasztott kütyü mellett egy gyémánt fog megjelenni, s azonnal láthatjuk a kreditjeink sorában bekövetkezett ritkulást is. Az öt fő csoportból természetesen csak egy-egy felszerelést választhatunk. Ezek a csoportok a következők: tank osztálya, üzemanyagcellák, hajtórendszer, fegyver típusa és a letapogató. A speciális tárgyakból egyszerre több is választható, határt csak a kreditek száma jelent.

Ezek után válasszuk ki az egyes elemeket. Ezek részletes leírásával később foglalkozunk, itt csak egy felsorolást közlünk, hogy mindenki egyforma géppel induljon. Tank Class: Sherman M7 Fuel Cells: 300 units Drive System: Light Weapon Type: Explosive Scanner: 20hm - 45°
A speciális felszereléseket szintén később tárgyaljuk, mikor már elég pénzünk lesz a megvásárlásukra.

Most, hogy a mechanikai tervezést elvégeztük, nekiláthatunk az MI kialakításának. A Cybertank menüből válasszuk az AI pontot, ekkor átkerülünk az MI modulba. A képernyő legnagyobb részét a szerkesztőterület foglalja el, amelynek jobb oldalán az ablak tartalmának görgetésére használható potmétert láthatunk. A szerkesztőablak alatt találjuk a CCL szerkesztő panelt. (CCL = Cybertank Command Language) A tank mesterséges intelligenciáját a CCL parancsai segítségével építhetjük fel. Ezt a nyelvet az OSI mérnökei hozták létre és értelmes angol szavakból állnak.

Két alapvető módszerrel tervezhetünk MI-t: vagy un. semicustom (gyári rutinok felhasználásával készülő), vagy full custom (teljesen szabad) módszerrel. Az első esetben a tervező előre elkészített utasításmakrókat válogat össze, míg a másodikban minden CCL parancsot külön visz be. Az első tankhoz az egyszerűbb módszert választjuk, a második módszert pedig később fogjuk tárgyalni.

A parancsokat be lehet vinni gépelve, valamint a szerkesztőpanelen található címkéket használva is. A szerkesztőablakban láthatunk egy kurzort, mely azt jelzi, hogy a következő beszúrás helyileg hova fog kerülni.
Kezdetnek írjuk be a következő programot:

Start
Do Seek
Do Destroy
Branch to Start

A CCL parancsok nem érzékenyek a kis- és nagybetűk esetleges kevert használatára.

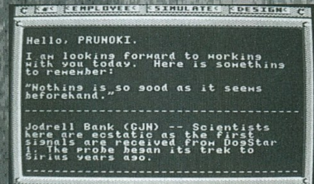
Az első sorban látható Start egy címke, mely az MI egy szegmensének kezdetét jelzi. A címkék mindig egyedül állnak egy sorban, s a bal szélső oszlopban kezdődnek. A második sor meghív egy rutint, mely a Seek nevet kapta, ez fogja megkeresni az ellenséges tankot. A másodikhoz hasonlóan a harmadik is egy rutint hív, csak most Destroy néven, ez gondoskodik az ellenség megsemmisítéséről. Az utolsó sor utasítja a fedélzeti számítógépet, hogy térjen vissza a program elejére. Ez a négy sor így együtt egy alapvető, huroknak nevezett struktúrát valósít meg.
A rutin egy előre megírt CCL utasítássorozat, mely egy összetett feladat elvégzésére utasítja a gépet. Ezek ún. kapszulákban vannak előre definiálva. A gép jelenleg nem tudja, hogy ezeket a kapszulákat használnia kell, erre a következő két sor begépelésével tudjuk utasítani:

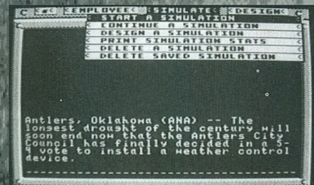
include Seek
include Destroy

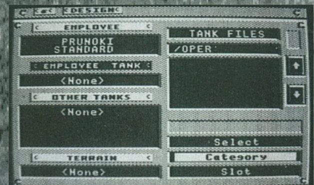
Egy kapszula több rutint is tartalmazhat, a nevét pedig gyakran az első benne lévő rutinról kapja. A programban található include Seek utasítás például helyettesíthető lenne azokkal a CCL utasításokkal, amiket most a Seek nevű kapszula tartalmaz. A kapszulákkal részletesebben később fogunk foglalkozni.

A tervezés sikeres befejezése után válasszuk ki a Cybertank menüből a Save opciót, vagyis mentsük ki a tank adatait az ID lemezünkre.

A tervet le kell ellenőriztetnünk, mielőtt tovább küldenénk a CSM (Combat Simulation Module) modulba. A tank adatait a CAM (Combat Authorization Module) fogja leellenőrizni, megnézve, hogy nem hiányoznak-e mechanikai adatok, az MI program szintaktikailag helyes-e, ill. nem hiányoznak-e kapszulák. A modult a Cybertank menüből az authorize ponton keresztül tudjuk elérni, az aktiválás után a program automatikusan elkezdi a tesztet. Ha semmilyen hibát nem talál, az Authorization Complete feliratot fogjuk látni a képernyőn. Válasszuk ki a fent említett menüpontot. Sikeres ellenőrzés után a képernyő alján megjelenik két további gomb: ECM és Design. Most válasszuk az ECM gombot, s amikor a program megkérdezi, hogy elmentse-e az Alpha tankon eszközölt változtatásokat, válaszoljunk igennel.



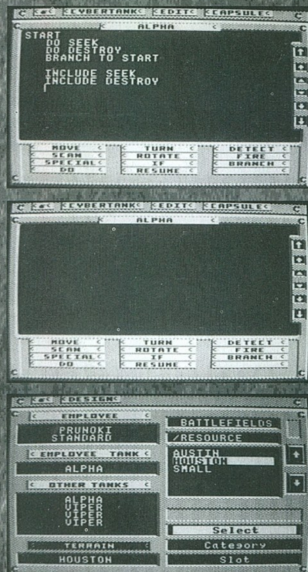




Ha az ellenőrzés sikertelen, a program kiírja a megfelelő hibaüzenetet. Ha a probléma oka mechanikai, egy billentyű megnyomása után automatikusan visszakerülünk a CDM-hez. Ha a probléma az MI-ben van, megjelenik a Continue és a Cancel gomb. Cancel azonnal visszatér az MI modulba, Continue esetén a modul a további problémákat is felderíti, s csak ezután küld vissza a programot kijavítani.

Ha az ellenőrzés rendben lefutott, minden esélyünk megvan rá, hogy egy működőképes tankot hoztunk létre. Itt térünk rá a csataszimulációs modulra, amelyben megfigyelhetjük teremtményünk viselkedését az általunk létrehozott különféle szituációkban.

Combat Simulation Module:
Egyszerre maximum 15 cybertank vehet részt egy szimulációban. Természetesen minimum két tankot választanunk kell, amelyek közül az egyiket elsődleges tankként kell terveznünk (Primary Cybertank).



A szimuláció kezdetén a csatát az elsődleges tank szemszögéből szemlélhetjük, ám azt később módunkban áll átállítani bármelyik másik tankra. Egy tank elsődleges célja az összes ellenfél megsemmisítése. Általában az összes terepen lévő tank ellenségnek számít, ám ha akarjuk, a tankokat csapatokba is szervezhetjük. Evvel a lehetőséggel a későbbiekben bővebben fogunk foglalkozni.

A csata sokféle terepen folyhat, a játék írói hármat terveztek meg előre, de a program támogatja saját pályák tervezését is. Mindegyik csatamező megtalálható az ID lemezen.

Egy csataszimuláció megtervezése öt fő lépésből áll:

Primary tank kiválasztása. Többi tank kiválasztása. Csatatér kiválasztása. Csapatok kijelölése (opcionális). Csapatok főhadiszállásának kijelölése (opcionális).

Válasszuk ki a Design a Simulation pontot a Simulate menüből, s már meg is ismerkedhetünk a sorban következő Simulation Design modullal (SDM).

Az SDM képernyőjének bal szélét négy részre oszthatjuk: az employee mutatja nevünket és beosztásunkat, a primary tank, other tank, ill. battlefield mezőknél pedig a szimuláció specifikációit láthatjuk. A képernyő jobb szélén választhatjuk ki a szükséges file-okat. Az itt található kijelző mindig a kiválasztásnak megfelelően mutatja a lemezen található tank, ill. csatatér file-ok neveit. Lemezcsere után a Slot gombbal tudjuk az új lemezt kiválasztani, ill. több drive esetén azokat váltani.

Válasszuk ki Alpha-t, mint primary tankot. Mikor a Primary Tank mező aktív a bal oldalon, jelöljük ki a file-ok között az Alpha-t, majd nyomjuk meg a Select gombot. A Category gombbal tudjuk váltani, hogy a kiválasztás melyik kategóriára vonatkozzon. Ha az Other tanks mező aktív, válasszuk ki a jobb oldalon a Viper-t, majd nyomjuk meg háromszor a Select gombot. Ezután jelöljük ki Alpha-t, majd nyomjuk meg a Select gombot. Így a szimulációnk összesen öt tankot fog tartalmazni, melyből három Viper, kettő pedig Alpha típusú. A Primary Tank az általunk tervezett Alpha. Csatatérként válasszuk ki Houstont.

Válasszuk ki a Simulation Design menüből a Save pontot, s mentsük el a szimuláció adatait, lehetőleg AlphaSim néven. Ezután visszakerülünk az ECM-be. Ahhoz, hogy a CSM modul futtatni tudja a szimulációnkat, a szimulációt arra a lemezre kell mentenünk, amelyiken a szimulációra kijelölt elemek is vannak!

Indítsuk el a CSM szimulációs modult a Simulate menü Start a Simulation pontján át. A filelistából válasszuk ki az előbb lementett AlphaSim-et. Miután némi töltögetés után átkerültünk a modulba, a szimuláció automatikusan indul.

A kezdés után bal oldalon láthatjuk a csatatér egy kis részletét, középen a primary tankkal. A jobb felső sarokban hat állapotjelzőt látunk, melyek a következők:

F: a tartályokban található üzemanyag mennyisége

I: belső károk. Amennyiben ez eléri a 100 %-ot, a tank teljesen megsemmisül. **A**: páncélzatot ért károk. 100 %, s nincs tankunk.

T: meghajtást érintő károk. Ha 100 %, a tank leáll.

S: letapogatót ért károk. Ha 100 %, a tank képtelen érzékelni a többi tankot.

W: fegyverrendszert ért károk. Ha 100 %, a fegyverek használhatatlanná váltak.

A többi állapotjelzőt később tárgyaljuk.

Az éppen megfigyelt tankot a szimuláció során tudjuk váltani, a kijelző felett látható név mindig az aktuálisra vonatkozik. Ha kedvünk támad, a csata pillanatnyi állását megtekinthetjük műholdról is, erre szolgál a Simulation menü Satellite view pontja. Ez idő alatt a szimuláció automatikusan leáll, s nem is folytatható.

Nézegessük, tanulmányozzuk egy ideig a játék működését. A szimuláció rendszerint addig tart, míg csak egy tank marad aktív a pályán. Ha azonban egyik tank sem mozog egy véges ideig, a szimulációnak automatikusan vége szakad, megelőzve evvel azt a helyzetet, mikor a tankok nem képesek megtalálni egymást, s a szimuláció a végtelenségig folytatódik.

A Restart the Simulation pont kiválasztásakor a tankok új helyre kerülnek, s a szimuláció újra kezdődik.

Ha jól sejtem, ennyi lett volna az első lecke. Remélem mindenkinek kedvet csináltam ahhoz, hogy kíváncsian várja a következő hónapban érkező folytatást. S hogy mi lesz benne? Fejlesztünk, fejlesztgetünk...

Prunoki
Fotó: Ács Zsolt

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA XV. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy©

KÖNYVKIADÓ KFT

MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS, JAKAB ZSOLT, KOVÁCS ADRIÁN, CHAMPDOR

Cybelle

ARETHUSA



Státusz: Játszható
Kaszt: Boszorkány
Szint: 1
Faj: Ember (ereni)
Jellem: Káosz, Élet

Erő: 13
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 18
Egészség: 16
Szépség: 19
Intelligencia: 15
Akaraterő: 12
Asztrál: 17
Műveltség: 17

Életerő-pont: 9
Fájdalomtűrés-pont: 13

Pszi: Mesterfokú pyarroni pszi alkalmazó, a Kyr metódus Pszi-ostrom diszciplínájával

Szint: 1.
Pszi-pont: 10
Max. Mp: 8

KÉ: 30/31/24
TÉ: 51/44/-
VÉ: 99/87/-
CÉ: - / - /25
A számértékek tőrkard, tőr, kézi nyílpuska sorrendben értendők

Képzettségek	*Fok*
3 fegyver használata:	
Tőrkard, Dobótőr, Kézi nyílpuska	*Af*
Lovaglás	*Af*
Úszás	*Af*
Ugrás/akrobatika	26%
Írás/olvasás	*Af*
Pszi (pyarroni iskola)	*Mf*
Ökölharc	*Af*
1 fegyver dobás: tőr	*Af*
Herbalizmus	*Af*
Méregkeverés	*Af*
Sebgyógyítás	*Mf*
Szexuális kultúra	*Mf*
Etikett	*Af*
Tánc	*Af*
2 Nyelv (közös, aszisz)	3./3.

Felszerelés („induláskor")

Fegyverek, közönséges felszerelési tárgyak, ezen kívül saját maga készítette mérgek és mágikus tárgyak:

Mérgek (hatása, száma)

4. szint — 1k10 Fp kínméreg, 8 adag
5. szint — Bódító idegméreg, 4 adag
3. szint — Görcsöt okozó, izmokra ható méreg, 4 adag

Mágikus tárgyak

Hatalom itala, 12 adag
Gyógyitalok:
- 4 Fp-t gyógyító, 4 adag
- 2 Ép-t gyógyító, 2 adag
- Enyhe lefolyású betegséget gyógyító, 2 adag

Kék gyertya, 2 darab
Hatalom amulettje, 2 darab



El fog bukni. Az első pillanatban tudta. Ahogy belépett a jelentéktelen külsejű épület ajtaján, úgy érezte, mintha világokat szétválasztó küszöbön lépett volna át. Az árnyékban meghúzódó asztalok körül homályos alakok ültek – férfiak? nők? –, és rezzenetlenül várták, hogy elébük lépjen. Sorsa fordulóponthoz érkezett, ebben egy percig sem kételkedett. Egyetlen mozdulaton, szón is roppant sok múlhat. Ebben a klánban nincs helye határozatlan, ügyetlen, ostoba libáknak... úrrá kell hát lennie gyengeségein. Magabiztosságot sugalló testtartással lépett hát a „beszélgetést" vezető férfi elé, és szó nélkül leült.

A tapasztaltnak tűnő, idős férfi illedelmesen köszöntötte, majd lassú, dallamos, szinte éneklő hangon beszélni kezdett. Szavai idegen gondolatokat, ideológiát zengtek, Cybelle önmagába vetett hite pedig percről percre csökkent. Vajon valóban közéjük akar tartozni? Valóban elkeserítené a bukás? Kétségbeesetten próbált megkapaszkodni az okokban, melyek elvezették a fejvadászok klánjához, hogy megkíséreljen felvételt nyerni szigorúan megszűrt soraikba. Be kellett látnia, alig 18 évesen nem vonzotta ide más, mint a feltétlen rajongás az ismeretlenért, s vágy a hatalom után, amivel maga is láthatatlanná, nesztelenné és halálossá válhat. Szerette a fegyvereket, s tisztelte azokat, akik szemfényvesztő ügyességgel bántak velük. A fejvadászok a világ minden táján félelmetes hírű, rejtélyes harcosoknak számítottak, nagyon tetszett volna a lánynak, ha maga is a rettegett klánok egyikébe tartozhatna. Tudatában volt saját nem mindennapi képességeinek, mind gyorsaság, ügyesség, mind intelligencia terén. Nem hitte, hogy alkalmatlannak találtatna bármiféle vizsgán. Felveszik, aztán néhány év múlva az ő neve is egyenlő lesz a halálos veszedelemmel – ilyen egyszerűnek tűnt.

A „beszélgetés" azonban egyre kiábrándítóbb lett, még csak nem is hasonlított azokhoz a romantikus elképzelésekhez, melyeket Cybelle mindezidáig dédelgetett. Fanatizmus, merev gondolkodás, embertelen szabályok, józan ésszel nehezen követhető, feltétlen hűséget követelő klántörvények – nem ez kellett a fiatal lánynak. Hatalmat akart, hogy élhessen – hogy *jól* élhessen. Nem kívánt misztikus feljebbvalók által mozgatott gyilkológép lenni.

Döntött. Ez nem az ő világa. Felállt hát az asztaltól, merev arccal elnézést kért, majd vissza sem nézve, sietős léptekkel elhagyta a kis klán találkozóhelyét.

Kilépve a verőfényes utcára, már saját ostobaságát és naivitását átkozta. Élete egyik nagy lehetőségét szalasztotta el, csupán túlérzékeny lelke miatt. Tanácstalanság és düh kavargott benne, de maga sem tudta igazán, a fejvadászoknak vagy saját magának kellene-e szemrehányást tennie.

Ekkor lefátyolozott, feketébe öltözött alak lépett elébe. A fátyol pókháló finomságú anyaga mögött középkorú nő arca sejlett fel. Selyemruhájával gyenge szél játszott, a fekete kelme csillogva-tompán fodrozódott, miként a sötét víz.

– Engedd meg, ifjú hölgy, hogy megmondjam sorsod, feltárjam előtted jövőd!

A nő hangja, akár ruhája selyme, lágyan szálló, puha szépségű, valahogy mégis sötét tónusú volt. Cybelle lerázta a felé nyújtott kezet, majd megtorpant. Visszanézett, egyenesen a nő fátyolon átcsillanó szemébe. Különös, megmagyarázhatatlan érzés kerítette hatalmába egy pillanatra, de mielőtt tudata megkereshette volna forrását, tovaszállt.

A fályolos nő közelebb lépett, kezével megérintette a lány tenyerét. Szemeit lehunyta, összpontosított. Perceknek tűnő néma pillanatok után beszélni kezdett:

– Ifjú hölgy, ki a hatalmat keresed, ne tartsd kudarcnak találkozásodat a fejvadászokkal. Ellenkezőleg... észrevetted azt, mit sok férfi soha nem ismer fel. Ne bánd, hogy otthagytad őket. A sors más utat jelölt ki számodra, ahol képességeid legjavát nyújthatod. Igazi hatalmat kaphatsz az emberek felett, ha elég türelemmel rendelkezel... Ha ismerni kívánod ezt az utat, látogasd meg ma a Folyóvölgy utca hatodik házát, pontban éjközépkor. Most búcsúzom. Az istenek áldása és a holdvilág vigyázza utad, ifjú hölgy!

Cybelle bizonytalansággal küszködve lépett a Folyóvölgy utcába. Mintha csak álom lett volna a találkozás, a jósnő alakja minduntalan kisiklott elméjéből, ha megpróbálta felidézni magában. Csupán a szavak visszhangzottak fejében, újra meg újra. Végül a különös érzés, a találkozás sorsszerűsége bírta rá, hogy valóban eljöjjön a megjelölt címre. Lassan ballagott a hatos számú épülethez. Sötét ablakok, jellegtelen kapu fogadta. Először halkan, majd hangosabban kopogott, de még az éj megszokott neszei sem hallatszottak odabentről. Már-már természetellenes volt a csend, s a lány elgondolkodott azon, hogy talán jobb lenne visszafordulni. Ám ha idáig eljött, már csak a kíváncsiság sem engedte távozni. Óvatosan a kilincsre helyezte kezét, benyitott.

A kapu keskeny, gyertyákkal megvilágított folyosóban folytatódott. A falakat élénk színű kárpitok borították, mindőjük mintázata tomboló vadságot sugallt, akár a tűz tánca. Cybelle határozatlanul pillantott körül, majd belépett. Vonzotta a különleges hely varázsa, legyőzte hát mindinkább terebélyesedő félelmét, s elindult a folyosón. Három ajtót látott maga előtt. A bal és jobb oldalra vezetők egyformák voltak, a szemben nyíló azonban nagyobb; ismeretlen, márványerezetet idéző fából készült. Erőt és időtlenséget sugárzott, holdat formázó gombját ezüstből verték.

A lány csupán egy pillanatig tétovázott, azután megfogta a márványszerű ajtó gombját. Hirtelen villámcsapáshoz hasonlatos érzés száguldott végig tagjain – egy szemvillanásnyi időre megszűnt létezni a külvilág, majd minden visszatért a megszokott



állapotba. Cybelle nem tudta mire vélni a jelenséget, de most már mindenképpen magyarázatot akart. Kinyitotta hát az ajtót.

Sötét, láthatatlan falú folyosó fogadta. Természetellenes sötétség volt ez, szinte kavargott, gomolygott, mint valami éjfekete köd, melyből szörnyű lények születhetnek bármely pillanatban. A lány azonban lelke mélyéről különös bátorítást nyert, belépett hát. Lassan haladt; az ajtón kívüli fény egy ujjnyira sem tudott behatolni a folyosót uraló sötétségbe. Cybelle elvesztette irányérzékét, nem tudta, mi táplálja mégis magabiztosságát, mi viszi minden lépéssel előbbre, egyre közelebb a remélt kijárathoz. A percek óráknak tűntek, a folyosó mit sem változott – vagy, ha változott is, a változás láthatatlan maradt. A lányt körülölelte a sötét, ránehezedett, minden lépésnél fojtogatta. Ekkor keze végre falba ütközött, majd kilincset tapintott. Lázas sietséggel ragadta meg, s tépte fel az ajtót, vezessen bárhová, csak ki a rémséges sötétségből.

Egy szoba tárult fel előtte. Benn állványokon gyertyák égtek, imbolygó fényük világította meg a helyiség közepén álló asztalt és a körülötte ülőket. Az asztal kerek volt, anyaga az ajtó márványszerű fájára emlékeztetett, ám nem ezüst-fekete, hanem szürke-mélykék. Öten ültek körülötte. Ketten-ketten a jobb és bal oldalon, vállukat mutatva a belépőnek, egy pedig az ajtóval szemben. Nők voltak mindannyian, négyükön fehér ruha, fehér fátyollal. A szemben ülő alakban Cybelle azonnal felismerte a jósnőt, akivel reggel találkozott. Feketébe öltözött ezúttal is, ám most nem jóság és barátságosság, hanem erő és hatalom sugárzott alakjából. Arcát nem takarta fátyol, szemei a lányét fürkészték.

Az asztal közepén halványan derengő kristálygömb állt, díszes ezüstalapzatát domborművek díszítették, melyeken különös táncot járt a gyertyák fénye.

A lány belépésekor csupán a fekete ruhás nő emelte fel a fejét, társai meg sem rezzentek. Senki sem szólalt meg, Cybelle pedig nem mozdult el az ajtó elől. A csend egyre hosszabbá, kínosabbá vált. A lány fejében ide-oda cikáztak a gondolatok. Nem tudta, hová került, kik ezek a nők, és mit várnak tőle. Hallott már boszorkányokról – ki ne hallott volna róluk –, ám másnak képzelte őket. Nem is sejtette, hogy Erenben is vannak szektáik.

Mind a négy fehér ruhás nő szép volt, finom vonásaikat a fátyol sem leplezhette. Rezzenetlenül ültek, mintha észre sem vették volna a lány belépését. Cybelle zavartan köszönésfélét suttogott, de kiszáradt torkán alig jött ki hang. Legszívesebben elmenekült volna, de nem tudta, hová, merre, miért. Háta mögött az ajtó nyitva állt ugyan, de korántsem volt benne biztos, hogy hagyják elmenekülni. Végtére is, járt titkos termeik egyikében. Ráadásul egyre erősebben érezte, ezúttal nem szabad veszni hagyni a lehetőséget. Itt valóban magafajták közé kerülhet, igazi hatalomra tehet szert. Eddig ugyan nem foglalkoztatta a gondolat, hogy a mágia is lehetne további életének kísérője, de a csendben egyre világosabban öltött testet az elhatározás: nem hátrál meg.

Az asztalhoz lépett, szó nélkül ereszkedett bele a jósnővel szemben álló székbe. A fehérruhások továbbra sem méltatták figyelemre, szoborszerűségük megingathatatlannak tetszett. A jósnő ekkor az asztalra helyezett egy vörös színű gyertyát, amely kezének intésére lángra lobbant. A felszálló füst távoli világok, ismeretlen füvek illatát árasztotta, pillanatok alatt betöltve a helyiséget.

Cybelle tanácstalan volt. Újabb percek teltek el, a halott csend egyre inkább cselekvésre késztette a lányt. Belenézett hát az asztal közepét elfoglaló gömbbe.

Egynéhány pillanat után színes foltok, formák kavarogtak a gömbben, szabálytalanok, alaktalanok mind. Cybelle koncentrált, a formák váltakozása egyre sűrűbbé vált, a fények eszeveszett táncba kezdtek. A lány elbizonytalanodott. Érezte, tennie kellene valamit a gömbbel, ám senki sem fogja megmondani, mit. Kísérletezni kezdett. Megpróbált alakokat, tárgyakat belelátni a formákba, mint gyermekkorában, amikor a bárányfelhőkbe képzelt történetet. Azután az ellenkezőjével próbálkozott, irányítani akarta a gömb képeit. Szülővárosának főterét, a szobáját díszítő képet idézte maga elé, de a képeken semmi sem változott. Új ötlete nyomán egyszerre alkalmazta mindkét előbbi módszert. Ismerős alakzatokat keresett a kristályban, majd megpróbálta őket úgy módosítani, hogy valóban a látni kívánt tárggyá formálódjanak. Megpillantott egy narancsvörösben fénylő keresztet, amiről apja dísztőre jutott eszébe. Elméjét igyekezett megtisztítani, gondolatait kizárólag a feladatra összpontosítani, a keresztből létrehozni a tőr képét. Meglepetésére az átváltozás elkezdődött – ám a gondolatok folyama hirtelen megtört, a kép elúszott. Cybelle csüggedten pillantott fel, s látta a jósnő arcán árnyként végigfutó érzelmeket. Remény, majd kiábrándulás, mely után ismét a bizakodás látszott visszatérni. A lány úgy érezte, van még lehetősége. Tovább figyelte hát a gömböt. Zöld-türkiz felhő bukkant fel a fényben, a jósnő szemét idézve fel. Ismét koncentrált hát, érezte a gondolataiból sugárzó erőt. A forma lassan, majd egyre gyorsabban változott Cybelle szándékának megfelelően. A gömbben elevenen ragyogott a szem, a kép mozdulatlanná merevedett. Cybelle végtelenül kimerültnek érezte magát, de tudta, sikerrel járt. A négy fehérruhás nő ekkor felemelkedett, s csendben elhagyta a szobát egy eddig észrevehetetlen ajtón át. A lány egyedül maradt a jósnővel.

– Megfeleltél, ifjú hölgy. Most már közénk tartozol, akár így akarod, akár nem. Meg kell őrizned rendünk titkait, cserébe tudással ruházunk fel, mely hatalmat szül. Sok év kemény munka vár, lélekben ints hát búcsút barátaidnak, ismerőseidnek.

– Egy kérdést még, tiszteletreméltó...

– Hellena.

– Mi történt volna, ha a próba nem sikerül?

– Hja, lányom... már egy hajó mélyében lennél, mely Kránba szállítja a fiatal, gyönyörű rabszolganőket...

A beavatási próba leírása a M.A.G.U.S szabályai szerint

Az ereni Rielan szekta beavatási próbája

A kiválasztottnak éjközépkor be kell nyitnia a kijelölt ház kapuján. Végig kell mennie a folyosón, a három ajtóig. Ki kell választania az egyenesen vezetőt, melyen a boszorkányok számára oly fontos hold képe szerepel. Ha bármely másik ajtót próbálná, zárva találja őket, a középsőről pedig eltűnik a kilincs. Ebben az esetben nincs más választása, el kell hagynia a helyet.

Amennyiben a középső ajtó kilincséhez hozzáér, aktiválja az Árnyékajtó varázslatot – ennek jele az egész testet átjáró különös energiafolyam. A kiválasztottnak át kell jutnia az Árnyékajtó mögött található folyosón, hogy eljusson a szekta igazi központjába, amely a várostól akár több száz mérföldre is lehet. (Az átjutásra vonatkozó szabályokat lásd a varázslat leírásánál.)

Az Árnyékajtó a próba termébe vezet. Itt négy beavatott figyeli a szertartást, míg a szekta egyik vezetője irányítja az eseményeket. Törvény, hogy egyik boszorkány sem szólalhat meg, míg a próba be nem fejeződött. A kiválasztottnak magának kell felismerni a teljesítendő feladatot. A gömbön uralmat csak az gyakorolhat, aki sikeres Intelligencia és Asztrálpróbát tesz, miután már tudja, mit is kell tennie. A meggyújtott vörös gyertya különös hatású. Befolyásolja a kiválasztott koncentrálóképességét, először gátolja, majd a további kísérletekben serkenti azt. Így a szekta vezetője viszonylag pontosan behatárolhatja a kiválasztott képességeit. A gömb irányítására minden próbát tevőnek négy lehetősége van. Az első esetben képzettségpróbáit a gyertya hatása miatt -3-as módosítóval teszi. A második próba módosítója -1, a harmadiké 0, a negyediké pedig +2. Ha a négy kísérlet közül egy sem sikerül, a lány elbukott. Ám mivel ismeri a boszorkányszekta egyik vezetőjét, nem térhet vissza otthonába – Kránba vagy Gorvikba kerül, rabszolgának. Amennyiben a próba sikeres volt, kezdetét veheti a hosszú, kitartást kívánó tanulás...

Kovács Adrián



Előre meg ilyesmik. Már megint itt vagyok. Előrebocsátom, rövid leszek. Ennek két oka van. Először is most csak egy oldal vagyok a kettő helyett. A másikon ma Gyu/Muffbusters barátom garázdálkodik valamilyen demológia levelezéssel vagy mi a fenével. Amikor felvetette eme remek ötletét, hogy szeretne itt néhány dologra válaszolni, akkor nem voltam túlzottan elragadtatva, mert ez itt az én szemétdombom, meg különben is van mire válaszolnom. Aztán mégse bírtam avval a hatalmas nagy jó szívemmel és beleegyeztem (remélem azt senkinek sem kell külön mondanom, hogy először és utoljára voltam ilyen engedékeny). Így aztán ma kooperációban szórakoztatunk benneteket. A második ok amiért rövid leszek az ennél sokkal prózaibb: nyűgös vagyok és nem túl jókedvű. Tévedtek, kivételesen nem a leadási határidő miatt, hanem egy fiatal, karcsú, fehérruhás, szőke és zöld szemű hölgy miatt, akinél ma jártam levrov. írás előtt. Ez még nem lenne baj, csakhogy az említett hölgy a fogorvosom, és sajnos volt neki némi munkája a bal felső akárhányas fogammal. Örömmel jelenthetem, hogy a móka nem sikerült, így holnap reggel ismét kedvenc székemben helyezkedhetek el. Hurrá. Mindenesetre amíg nincs jobb szórakozásom (naná, hogy nála), bepötyögök ide néhány levelet.

Mágushölgy újra

Szevasz Brazil! Emlékszel még rám? Én vagyok a kezdő mágushölgy a EOB-ból! Lenne 4 kérdésem. Mégpedig: 1. Kedvenc időtöltésem a számítógépezés és a GURU olvasása (!!!). Nagyon vágyom egy GURU pólóra, csak van egy gondom: nem tudom, hogyan rendeljem meg: így levélben, vagy csekken? 2. Képzeld, nagy örömömre (tatatataaaam!!!) megkaptam a Monkey Island I-et!!! De sajnos nem nagyon tudom hogyan kell vele játszani! Légyszi közöld le a lapban, hogy hogyan játsszak vele, vagy ha már egyszer megjelent volna a GURU-ban a MI 1, akkor írd meg melyik számban. 3. Légyszi írd le, hogy mi a neved igazából! 4. Kérlek VÁLASZOLJ a kérdéseimre, mert ha nem, akkor attól tartok, egy hét múlva már lyukas lesz az oldalam, mert kifúrja a kíváncsiság! (Nagyon remélem nem akarod, hogy miattad legyen lyukas az oldalam!) Képzeld, láttam Masellt a tévében (egész szimpatikus)! Ja és add át neki az üdvözletem! (...) Ui.: Ha mégis levélben kell rendelni eredeti amerikai B52-es GURU pólót, akkor már most rögtön rendelek egyet! De azt az egyet mindenki dedikálja alá, ha lehet mosópor állóan és nagyon remélem, hogy Rettentő Szuper GURU póló golyóálló!!! Ezennel zárom soraimat, maradok HŰ olvasótok. (Bálint Erika, majdnem 11 éves, Budapest)

Emlékszem még, köztudottan hatalmas memóriám van. Mivel régi ismerős vagy, ezért mindenféle egyéb bemutatkozás és miegyéb nélkül nekem meg van négy rövid válaszom. 1: Lehet levélben is GURU pólót rendelni. A Kriszta biztos küld neked utánvéttel, ha még van belőle. Nem garantálom, hogy mindenki aláírja, meg egyébként is amilyen szuper mosóporok vannak (láttam a reklámban) fölösleges is lenne. Az viszont biztos, hogy golyóálló pólónk nincs fölösleges, azokat biztonsági okokból én hordom. 2: MI1 leírás a GURU lapjain nem volt, mi mindjárt a 2-vel kezdtünk. Azt hiszem, hogy muszáj lesz máshol utánanézned ennek, én ebben nem tudok segíteni. 3: Hogyhogy mi? Hát Brazil, a kisdobos. Ezt mindenki tudja. 4: Ugye azért még nem lyukas az oldalad? Kár lenne érted. Bár talán egy lyukas oldal még mindig jobb lehet mint egy lyukas fog...

Programvásárlásról általában

Helló GURU! Olvastam, hogy foglalkoztok eredeti játékok árusításával. Ha ez így van, küldjetek nekem valami listát az utánvéttel megrendelhető Amigás stuffokról, ui. az újságban csak PC-s listát találtam. (...) Ja és pl. a .... sem foglalkozik túlzottan Amigás stuffokkal, így tehetnétek valamit ez ügyben, hiszen állandóan írjátok, hogy csúnya dolog lopott programokat használni, meg ejnye-bejnye, de nem igazán könnyítettétek meg az eredeti stuffok beszerzését, erre egy vidéki Amigásnak a lehetősége gyakorlatilag 0. És amíg sokkal könnyebb egy kalózmásolatot szerezni az eredetinél, csak néhány elvetemült fickótól várható el, hogy gyári stuffot vegyenek. Szerintem PC-re is azért vesznek több játékot (mármint itt, Magyarországon), mert arra lehet kapni. Szóval az építő jellegű javaslatom az lenne, hogy a játékok értékelésénél írjátok oda -"nyugati" mintára- a program árát is a géptípus mellé (már ha ez kapható nálatok), maximum a Gaborcának át kell rajzolnia az értékelő bigyókat. Ez esetben talán egy ár/teljesítmény rovatnak is jutna hely. (...) (Tajti Attila, Komló)

A GURU által forgalmazott lista a GURU című szórakoztató informatikai magazinban megtalálható. Erről nem kívánok vitatkozni, tuti biztosak az értesüléseim. A programlopásról meg másolásról az előző levrovban már leírtam a véleményem, így erről most nem kívánok külön szólni. Szóval az a helyzet, hogy lista van, onnan a játékok utánvéttel megrendelhetők, mi ennél többet tenni nem tudunk. Illetve még annyit igen, hogy próbálunk megfelelő áron újabb és újabb szoftvereket beszerezni. Sajnos a legújabb, legfrissebb és legropogósabb programokat nekünk behozni nem érdemes, mert ezek drágák és csak nagyon keveset (vagy semennyit sem) tudnánk belőle eladni. Kivételek persze vannak, ismét csak felemlegetném pl. a Day of the Tentacle című eszméletvesztést. Ez van, de ezt most nem kell sőt nem is szabad szeretni, csak egyelőre muszáj elfogadni. Remélhetőleg a helyzet nem túl hosszú időn belül megváltozik. A javaslatod szuper, állati spéci, baromi frankó és marha klassz, de én személy szerint biztos vagyok benne, hogy nem lesz belőle semmi, leginkább az előbb leírtak miatt és nem azért, mert Gaborca képtelen lenne másik izébigyót tervezni az értékeléshez. Csak ismételni tudom magam: ez van. (Azt hiszem kissé negatívnak tűnhetek most. Elnézést, de úgy látszik sikerült megint a bioritmusom legaljára csúsznom.)

Eltérített levél

Tisztelt Károly! *(Nem változtattam nevet! Ezt a levelet az írója eredetileg a Molnár Károly alias Kukori nevű őrültnek küldte, de aztán mégis hozzám került. - Brazil)* A GURU-ban olvastam, hogy szívesen vesz olyan leveleket, melyekben programleírásokat kérnek. Engem főleg a felhasználói programok érdekelnek, de sajnos nemrég kerültem az Amiga tulajdonosok közé. Így aztán most kezdtem el tanulni a kezelését, használatát. Vannak már programjaim, de leírás hiányában nem tudom teljes biztonsággal kezelni. Szeretném ha az alábbi, vagy hasonló programok leírását elküldené számomra: *(... hosszú lista. - Brazil)* (Kelemen István, Békés)

Itt kérem nagy-nagy félreértés esete forog fenn. Mielőtt azonban bármit is mondanék, meg kell jegyeznem, hogy a magázás úgy általában a nem hivatalos jellegű GURU levelezésben tiltott, ám elnézhető bűntett. Azonban a továbbiakban kéretik mindenkinek ehhez tartani magát. OK, téma lezárva. Szóval a tévedések. Első: Kukori a PC-s vonalon nyomul, így az Amigás felhasználói programokról elég keveset tud. Második: Kukori nem arra gondolt amikor elkövette azt a bizonyos kijelentést, hogy valaki ír neki és ő pedig válaszborítékban küldi a leírást. Nem, erről szó sincs. Mindössze arról kívánt közvélemény-kutatást készíteni, hogy az újság hasábjain miről írjon. Az olyan kéréseket sem ő, sem más nem képes kielégíteni, amiben az akármilyen program komplett vagy nem komplett leírását kéri valaki. És ez a kijelentés pontosan ugyanígy igaz a játékprogramok esetére is. Ezért tisztelettel megkérek mindenkit, hogy ilyen és ehhez hasonló kérésekkel a jövőben máshova forduljon, ajánlanám talán a Jézus Szíve Lelki Segélyszolgálatot vagy hasonló roppant fontos intézményeket. Mellékesen megjegyezném, hogy a programok leírása a gyári csomagoláson belül megtalálható. (Azt hiszem lassan kezdhetek unalmassá válni. Sebaj.)

Kész. Vége. Ennyi. Meguntam magam meg a levrov. írását, különben is lassan betelik az egy oldal és kezdődik a Gyu műsorszáma. Nem tudom, hogy ő mikről meg kikről fog írni, csak abban reménykedem, egy icinyópicinyót a ti érdeketekben, hogy ő nem lesz ennyire negatív és fogfájós. Most nagy sebességgel búcsúzok, de a jövő hónapban nagy valószínűséggel majd újra találkozunk épen és egészségesen, különös tekintettel a fogakra. Addig is mindenesetre még mindig maradtam a:

Brazil

(Aki most kissé gyanakszik rá, hogy a mindenféle fogkrémek meg izék csak a reklámokban annyira szuperek, mert erősen úgy látszik, hogy hiába használtam azokat jó kisdobos módjára igen nagy rendszerességgel, azoknak valószínűleg nincs igaza.)

Akkor most következzék valami egészen más...

Helló Halló Szegasz GYU!
Chip vagyok a Fun Factory elnevezésű csapatból. Itt a lemezen megtalálhatod a csapatunk második művét. A címe: Yointro.exe. Sajna nekem is csak 500-asom van, így 1200-n ha futtatni akarod, foglalj le a memből $22000-$7ffff-ig egy kis memóriát a számára. Remélem megnyeri tetszésedet. Annyi info még hozzátartozik, hogy csapatunk hölgy tagjával (RELAX-szel) együtt barmoltuk össze. Szóval a credits (mivel a proggy-ban nincs ilyen): Code by Relax and Chip Gfx by Relax, Music by Chip. Sok szórakozást hozzá!
A lemezre még felvettem két IFF-ILBM formátumú képet, amit a RELAX követett el. Ha akarod ezeket berakhatod a Demológiába csak úgy háttérként. De ezt a te ízlésedre bízom. Tök aranyosak nem?
Nos. Más. Van egy tuti tippem az ISCH CREW által összedobott(!) slideshow-hoz: Kitapasztaltam, hogy a trackloader csak 500+-os alaplapú Amiga 500-asokon fut. Ha sima gépen akarod futtatni, akkor mikor kiakad a töltés belépsz Action Replay-ba (ha van, ha nincs akkor csak bámulhatod a gurut)és az időzítését (ahol éppen tart) átírod 10000-re. És a boldog tulaj egy kis kerregés után megtekintheti a slideshow-t. Mióta megnéztem az egészet, azóta zörög a drive-om. Ez van. (Érthetőbben és rondábban: ******.)
Hogy a DEMOLÓGIÁRÓL is essen egy-két szó.Szerintem cool (nem akarok nyalizni, nem szokásom, ezt egy páran bizonyíthatják), és azért nem írnak róla véleményt, mert minek kritizálják, amikor nincs mit rajta. Talán ez lehet az oka. Nos. Mivelhogy én egy szegény csóró kis coder vagyok, ezért plíízz küldd vissza a lemezt. Azokkal a bélyegekkel amiket lecsíteltem a borítékon. Tudom, hogy nem szokásod a csalás, de ez esetben nem tennél kivételt? (Arról ne is beszéljünk, hogy a magyar posta meg is érdemli.) Előre is kösz! Csá!
SIGN OFF CHIP OF FUN FACTORY.
Ui.: Kösz, hogy (szántál rám annyi időt és) végigolvastad a levelem.

Huj Huj Hajrá Chip of Fun Factory!
Örökkétartó hálám és köszönetem a levélért. A kis intróról csak annyit: lesz ez még jobb is. Senki sem úgy kezdte, hogy elsőre megírta valamelyik party győztes demóját. Mindenesetre dicséretesek a következő tények:
1. Csináltok valamit.
2. Női (NŐI!) kóder, ill. grafikus is részt vett a munkálatokban. Wowww! Fényképes levelét várom sokszeretettel (a címem valamelyik régebbi GURU-ban benne is vagyon).
3. Köszi a tippet az ISCH Crew remekművéhez. Én inkább nem próbálom ki. Remélem előbb-utóbb megtanulnak a fiúk JÓL kódolni.
4. Írtál nekem. Hát ez utóbbi a legdicséretesebb. Elővigyázatossági szempontból kihagytam a címedet a levélből. Persze nem azért, hogy megfosszalak a rajongó levelektől, hanem azért, hogy a Posta emberei is békén hagyjanak. Egyébként vannak jobb csítelési módszerek is.
Ha pedig legközelebb bármit csináltok, foglaljátok már le neki a memóriát, és akkor futni fog mindenen. Addig is javaslom a HOW TO CODE című eposz beszerzését, amely a demokóder életét elég sokban megkönnyítheti.
Amint már biztos észrevetted, a demológiát már nem én írom. Ez van. Mindenesetre a jövőben is lehet engem levelekkel bombázni a GURU címén, hátha ennek a rovatnak is lesz még folytatása.
A képek aranyosak. Aki rajzolta (RELAX) is remélem, hogy legalább ilyen aranyos :-)
Ui.: Nincs miért...

Tisztelt Gyu!
Olvastam a cikkedet a GURU-ban és érdeklődnék a magyar scenéről. Légy szíves írd meg, mi az ábra, küldöm a válaszborítékot.
Tisztelettel: Marosfalvi Zoltán

Tisztelt Marosfalvi Zoltán!
Hát mi is a helyzet a magyar scenével? Nem sok jó. Nemrégiben beszélgettünk erről Brazillal, és végül is úgy véltük, a magyar scene élt néhány évet, béke poraira. Tudom, hogy ez igen szomorú dolog, de valahogy lassan elmúlt az egész. Ugyan vannak csapatok, és vannak még lelkes emberek, csak fogy a pénz, illetve egyre felnőttebb lesz mindenki, így már másra is kell gondolnia, nemcsak demokódolásra. Ezenkívül ez a mai világ, ahol csak a MHz, a megabyte és a winchester nagysága fontos, és lémer az, akinek kis mezei gépe van (menj csak el egy partira, ahol sokmegahertzes, nagydobozos gépük mellett terpeszkednek baseballsapkás, vodkát vedelő és dohányzó fiatalok, és mély undorral néznek rád) a scene már sosem fog feltámadni.
A barátságosság véget ért. Vége a bulinak. Már nem az a fontos, hogy együtt legyünk, jól érezzük magunkat és megtapsoljuk egymás alkotásait egy compón. Hanem az, kinek hány megahertz, hány megabájt, hány szin, hány bites hang. És ez baromira szomorú. Arról nem is beszélve, hogy még ma is (1994!) ott tart Magyarország, hogy egy partyt COPYPARTY-nak neveznek, és szinte minden gépen valamilyen másoló fut, ha jól körülnézel. És ez is igen szomorú. Mindenesetre még bízunk abban, hogy talán majd minden megváltozik. Csak nem valószínű :-(

Helló!
A 94/1-es GURUt olvastam és azért írok, mert érdekel a demozás. Sőt szeretnék én is készíteni, ezért keresnék tapasztalt demosokat levelezés céljából. Ha tudsz olyat, aki szívesen ad tanácsot, légyszives írd meg. Amik érdekelnek: Segédprogramok, Kommentes source-ok, tömörítő prog. eljárásai, meg minden egyéb. Üdv Tatai László

Hopszlá , ez már igen ! Még van élő ember ebben az országban, akit érdekel a demozás. Ezúton is kerestetik tehát valaki, aki Tatai Lászlónak segítene. Címe: 8600 Siófok, Mészáros Lajos. u. 29. Mindenesetre néhány szót én is szólnék: elmondom, az átlagos democsapat milyen programokat használ: az assembly kódoláshoz AsmOne-t vagy DevPac-ot, a grafikához Deluxe Paint v4.x, vagy Brilliance. A zenéhez ProTracker, ill. OctaMED, a tömörítéshez PowerPacker, ill. CrunchMania.
Természetesen nem ezek az egyedüli lehetőségek, de ismerve a scene csapatokat, ezek a legsűrűbben használtak. Ha most mindent felsorolnék, ami használható demozáshoz, a következő három-négy oldalt is én tölteném meg. Ezek a programok szinte bárhol fellelhetők, jó részük kemény forintokért, más részük pedig Public Domainként, vagy Sharewareként. Az lenne az ideális, ha mindenki megvenné a proggikat. De ez sajnos elég utópisztikus álom. Addig is remélem hamar segít valaki, és nemsokára majd találkozunk valamelyik demoddal itt a GURU hasábjain.

Válasz RaTT of Grif Teamnak.
Köszi a lemezt. Én még mindig Amiga tulajdonos vagyok és hacsak nem jön el a nagy Amiga eltüntető vírus, az is maradok. Természetesen örülök, hogy a PC scenén is van valaki, aki aktív. Ez fantasztikus. De remélem Te is elolvasod majd, amit fentebb írtam a scenéről. Jó lenne, ha pont Ti lennétek azok, akik rám cáfolnak, hidd el, nem lenne nálam boldogabb ember, ha visszajönnének a régi gondtalan napok. A lemezújságotok biztos kafa, remélem hamarosan Amigás verziójával is találkozunk, hogy én is elolvashassam.

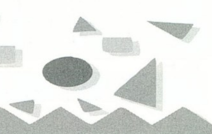
Ennyi volt első nekifutásra a demolevelezés, remélem legközelebb is találkozunk és addig is megtartotok emlékezetetekben. Ja még valami; el vagyok keseredve: még mindig nem kaptam egy levelet sem szépségkirálynőjelöltektől...

Hát akkor ennyi, egyelőre elég volt belőlem. Legyetek jók, szobatisztták és ne hagyjátok lent a játékaitokat a homokozóban!

Üdvözlettel,

Gyu/Muffbusters

AMOS the Creator



Elöljáróban kijelentjük, hogy nem érkezett hír sem az Amos AGA-ról, sem egyéb új kiadásról, ellenben maradt még számos homályos folyósó az Amos nagy épületében. Egy ilyen eddig még nem érintett téma, az Amos Professional Interface. Ez egy meglehetősen hatékony eszköz, ám csak a Prof. ismeri. Remélhetően a Professionalt nem használók számára meggyőző lesz a következő oldal az áttéréshez.

Az Interface, ha úgy tetszik egy külön programnyelv, amit hasonlóképpen építettek össze az Amos-szal, mint pl. az AMAL. Ez az Interface a képernyő kezelésével foglalkozik, és ahhoz nyújt könnyen használható lehetőséget, hogy programjaink kezelő felületét elkészíthessük. Használatával programunkat egységes arculatúvá tehetjük. Amit hagyományos Amos utasítások bonyolult sorozatával tudunk megoldani, azt az Interface egyszerűen megvalósítja.

Az Interface működése valójában abból áll, hogy előre elkészített képelemekből összeállítsunk egy képernyőt. A lehetőségek illusztrálására érdemes megnézni a tutorial programjait. Ilyenek a kapcsolók, sliderek, input mezők, látványos ablakok, képmezők. Az Amos Prof. editor, a help rendszer vmint a direct mód képernyője is az Interface használatával épül fel.

Meg kell ismerkedjünk egy új bank típussal, amit a prof. megjelenése hozott magával.

Resource bank n

Az Interface számára tartalmazza az elemi képelemeket, üzeneteket és az Interface programokat. Ez a bank permanensen a program mellett marad, akárcsak az icon vagy sprite bank. Meghatározása más módon történik mint a hagyományos bankok esetében. Nem kell helyet foglalni neki, hiszen programon keresztül nem is tölthetünk bele adatokat. Az n határozza meg, hogy melyik bankban található az aktuális készlet. Egyszerre több resource bank lehet betöltve, de használni egyszerre csak egyet lehet.

A resource bank feltöltésére egy elég jól használható segédeszközt is kapunk, ez a Resource bank Maker.

Resource Bank Maker

Az editor user menüjéből kétféleképpen is elindíthatjuk. Az Edit resource, már a memóriában levő bankot veszi elő módosítás céljából. A Resource Ed. pedig betöltése után arra vár, hogy valamilyen adatot töltsünk be. Ez a két indítási mód természetesen ugyanazt a programot használja.
Nézzük a lehetőségeket:

Edit graphic elements - grafikus elemeket vághatunk ki a betöltött és a háttérben álló képernyőből. Kivághatunk egyszerű elemeket, vízszintes, függőleges vonal mintákat, négyszög mintákat. A négyszög és vonal mintákból az Interface automatikusan a kívánt méretű képelemet állítja össze.

Edit text strings - 256 szöveges üzenetet adhatunk meg, amit az interface-en keresztül használhatunk.

Edit dialog programs - ez a funkció betölti a Workbench Ed szövegszerkesztőjét, amiben megírhatjuk az Interface programot. A ramdisk-ben megnyit egy DBLtemp.ASC nevű file-t. Ide kell menteni a programot. Az Ed-ből való kilépés után visszatér a resource editorba.

Egy Interface-t használó program előkészületei:
- Mindenekelőtt be kell töltsünk egy resource bankot. pl.:

Load "AmosPro_Tutorials:Tutorials/Inteface/Example_resource.abk",10
Resource Bank 10 - meghatározzuk a bank helyét
- Megnyitunk egy képernyőt.
- Elindítjuk az interface programot.

Az interface-szel kapcsolatos Amos utasítások:

Resource Screen Open s,w,h,flash

Megnyit egy képernyőt a resource bank-ban tárolt adatok alapján. A képernyő felbontását, a színek számát és a teljes palettát tartalmazza a bank.
s - a screen sorszáma, hasonlóan a Screen Openhez,
w - a képernyő szélessége,
h - a képernyő magassága
flash - megadható a Flash-sel villogtatott szín száma. Nulla esetén nincs villogás.

Resource Unpack n,x,y

A resource bankból kiteszi a képernyő *x,y* pozíciójába az *n.* elemet. Ez egy elemi összetevője az interface által használt elemeknek.

Dialog Open

Megnyit az interface számára egy kommunikációs csatornát. Használata többféle lehet (csak a paraméterek):
a. - *csat,a$* A csat egy sorszám, a$ pedig egy interface program. A stringbe egyszerű értékadásokkal helyezhetjük el a programot. Ennek előnye, hogy az Amos editorból szerkeszthető az interf. program is.
b. - *csat,prog* A prog a bankban elmentett program sorszáma (lásd Resource Bank Maker).
Két további paraméter, ami az előzők után adható meg:
var - az interface változóinak lefoglalt memória (*4 byte)
buff - az interface programnak lefoglalt hely (alapeset: 1 kbyte)

=Dialog Run(csat)

Elindít egy Interface programot az előre megnyitott komm. csatornán keresztül. Az AMOS program futása ezután folytatódik. Ez az utasítás egy függvény, ezért mindig egy változóhoz való hozzárendeléssel kell meghívjuk.

Most már csak azt lenne jó tudni, milyen is egy Interface program, ám előtte nézzünk egy példát: (A commenteket egy ' jel vezeti be)

```
Load "AMOSPro_Tutorial:Tutorials/Interface/Example_resource.abk"
Resource Bank 16
Resource Screen Open 0,640,200,0
Wait Vbl
'Interface belső változók deklarálása magyarul:
' értékadás
' az utasítások két nagy betűből állnak, de közéjük
' más karakterek is kerülhetnek.
' SetVariable - SV n,<érték>
' n a változó indexe
' az érték lehet numerikus vagy karakteres is
' valamennyi utasítást ; -vel kell elválasztani
' egymástól
B$=B$+"SV      1,'partner      nyilvántartás';"
B$=B$+"SVar    2,'    név:';"
B$=B$+"SetV    3,'   város:';"
B$=B$+"SetVar  4,'    utca:';"
B$=B$+"SetVar  5,'irányítószám:';"

B$=B$+"SIze   620,199;"
B$=B$+"BAse   0,0;"
B$=B$+"SAve   2;"

B$=B$+"BOx    520,160,1,620,198;"
B$=B$+"POutline 10,10,1VA,1,14;"

B$=B$+"PRint  0,40,2VA,9;"
B$=B$+"LIne   XB7+,YA4-,16,480;"
B$=B$+"EDit   1,XA8+,YA4+,40,40,0,5,11;"

B$=B$+"PRint  0,60,3VA,9;"
B$=B$+"LIne   XB7+,YA4-,16,480;"

'EDit ascii - ED n,x,y,w,ml,def,pap,pen
'n  - a zóna sorszáma
'x,y - pozíció a BAse-ben beállítotthoz képest
'w  - az edit ablak hossza karakterben (páros)
'ml - a maximális editálható string hossz
'def - az alapérték, ami meg is jelenik az ablakban
'pap,pen - színregiszterek

B$=B$+"EDit   2,XA8+,YA4+,40,60,'Budapest',5,11;"

B$=B$+"PRint  0,80,4VA,9;"
B$=B$+"LIne   XB7+,YA4-,16,480;"
B$=B$+"EDit   3,XA8+,YA4+,3,40,0,5,11;"

B$=B$+"PRint  0,100,5VA,9;"
B$=B$+"LIne   XB7+,YA4-,16,190;"

'A DIgit hasonló az EDit-hez, de számok bevitelére

B$=B$+"DIgit  4,XA8+,YA4+,3,10,0,5,11;"

B$=B$+"PRint  0,120,6VA,9;"
B$=B$+"LIne   XB7+,YA4-,16,190;"
B$=B$+"DIgit  5,XA8+,YA4+,3,40,0,5,11;"

B$=B$+"BUtton      0,SX80-,SY24-,80,14,0,0,1;[UNpack 0,0,BP43+;PR 8,3,'quit',12;][BQ;]"

B$=B$+"RUn    10,3;"
B$=B$+"EXit;"

Dialog Open 1,B$
X=Dialog Run(1)
```

A következő hónapig sikeres próbálgatásokat kívánunk minden lelkes Amos user-nek. A témát még folytatjuk. (Amíg Dallas van, addig Amos rovat is van!!)

Lázi & Angler

ZeneMánia

Sziasztok! Gondolom mindenkinek feltűnt, hogy tél van (legalábbis amikor ezt írtam még az volt) és ilyenkor a legjobb a meleg szobában GURU-t olvasni. Aki az olvasás mellett dönt, az remélem nem hagyja ki ezt az oldalt sem.

Hírek

A '93-as év végén készült el és '94 januárjában jelent meg egy igen sokrétű zenelejátszó, az EaglePlayer 1.51. A program két lemezén az eddig ismert Amigás zene formátumhoz található lejátszó 10-12 féle látványos kijelzőt állíthatunk be, s előre meghatározott könyvtárakból is tudunk véletlenszerűen zenéket lejátszani és elég csak a könyvtárakat megadni. A program egyetlen hibája, hogy 2 MB ChipRammal egy 200 kB-os zene már nem fért be a memóriába.

'93 végén dobta piacra a SeaSoft (UK) az OktaMed Pro V5.0 zeneszerkesztőt, amiről azt rebesgetik nem minden alap nélkül, hogy végre megtöri a ProTracker egyeduralmát. Profi midi kezelés, kombinálható effektek, széles kompatibilitás, jó kezelhetőség jellemzik a programot. Az OktaMed tesztelése még folyik, későbbiekben egy teljes leírás várható.

'94 januárjában jelent meg ExoticRipper 217-es verziója, amely az eddig legfejlettebb ripper program Amigán. Rengeteg formátumot ismer, meghallgathatjuk vele a memória adott részeit, olvashatunk vele közvetlenül a lemez trackjeiről, kilophatunk vele szinte minden zenét. Itt jegyzem meg, hogy a jogvédett programok hanganyaga is jogvédett, ezeknek másolása a törvénybe ütközik.

Végezetül, de nem utolsó sorban a PC tulajdonosokat szeretném megnyugtatni, mert eddig az ő géptípusuk kissé hanyagolva volt. A zenemániában az Amiga uralom nem szándékos és nem végleges. A következő számokban legalább annyit szeretnék nekik is írni, mint az Amigásoknak. Tehát, ami késik nem múlik.

Zeneiskola

Rendszeresen kapok olyan telefonokat, amelyekben azt kérdezik, hogy *"Elnézést ez a zene hogy készült?"*, *"Milyen programmal lehet ilyet csinálni?"* stb. Ezekből a telefonokból rá kellett döbbennem, hogy az emberek nagy része nem tudja hova tenni a számítógépes zenét. Ez nem szégyen. Senki sem születik okosan. A most induló sorozatban azoknak nyújtanék segítséget, akik szeretnének zenét írni, de nem tudnak hogyan elindulni. Azoknak is ajánlom ezt a cikket, akik már írtak zenét, mert ők is találhatnak újat benne. A cikk egyaránt szól Amigásoknak és PC-seknek, mert az elvek nagyon hasonlóak, a konkrét megvalósítást persze géptípusonként külön fogom tárgyalni. S mielőtt a lényegre térnék, még egy megjegyzés. Ha bárkinek bármilyen kérdése, kérése van az itt elhangzottakkal és más zenei dolgokkal kapcsolatban, az ragadjon tollat és írjon a GURU címére és a borítékra írja rá "ZeneMánia". Akkor vágjunk bele!

A számítógépes zenének több fajtája létezik. Ha egy szintetizátort és egy számítógépet összekötünk, azt midinek nevezzük, ha a számítógép a saját hangképző egységét szólaltatja meg, az az analóg, ha egy vagy több csatornán mintavételezett hangokat játszik le, az a digitális zene. A midivel vezérelhetjük a szintetizátorunkat úgy, hogy megírjuk a zenét a számítógépen, majd lejátszatjuk a szintetizátorral, vagy a szintetizátoron lejátsszuk a zenét és rögzíthetjük a kottáját a gépen. Az analóg és a digitális zenét a géppel írjuk és vele is játsszuk le. Midit használni C64-en, Amigán és PC-n is lehet, de erre az Atari a legalkalmasabb. Analóg hangképzést használtak a C64-eken és a PC-khez kapható ADLIB kompatibilis kártyákon. Az Amigán is van lehetőség analóg hangok képzésére, de itt vannak jobb lehetőségek is. A digitális zene koronázatlan királya az Amiga, bár mostanában a PC-s hangkártyák is kezdenek felzárkózni (Covox, SoundBlaster, ...), sőt néha túl is szárnyalják a mestert (Gravis...).

Kezdjük talán a digitális hangképzés alapelveivel. A digitális hangok nem mások, mint valóságos hangminták (Sample) digitálisan rögzítve, digitalizálva. A digitális hangzás minősége két dologtól függ: attól, hogy hány bites és milyen frekvenciájú a mintavételezés. Amikor egy hangot digitalizálunk, akkor tulajdonképpen a hang hullámformáját ábrázoljuk digitálisan. A bitek száma az ábrázolt hullámforma finomságát határozza meg, a mintavételezési frekvencia pedig azt, hogy milyen sűrűn veszünk mintát egy hangból. A minőséget befolyásolja még az is, hogy hány hangot szólaltatunk meg egy digitális csatornán (D/A Converter). Ahol van lehetőség, ott csatornánként egy hang szólal meg, ahol nincs, ott egy csatornát meg kell osztani több hang számára, a minőség rovására. Ahol több csatorna is van, ott stereo módot is használhatunk. Néhány adat:

Amiga 500-4000: 2×2 csatorna stereo 8 bit 48 kHz-ig
SoundBlaster 2.0: 1 csatorna mono 8 bit 48 kHz-ig (Itt ezt az egy csatornát szokták négy felé osztani. Hallatszik is.)
Soundblaster Pro: 2×1 csatorna stereo 16 bit 48 kHz-ig
Gravis: 2×8 csatorna stereo 16 bit 48 kHz felett is.
Összehasonlítás végett egy CD lejátszó 44.1 kHz-cel, egy DAT magnó 50 kHz-cel mintavételez 16 biten.

Ha jó nagyra állítjuk a mintavételezési frekvenciát, egész tűrhető hangminőséget érhetünk el. Ennek egy hátránya van, hogy egy 48 kHz-es hang sokkal több helyet foglal el a memóriából, mint egy 24 kHz-es. Ezért minden zenénél meg kell találni az optimális frekvenciát a rendelkezésre álló memóriaméréthez.

Amit itt leírtam, elsőre elég bonyolultan hangzik, de ne keseredj el, mert a gyakorlatban a feladatok nagy részét a gép végzi, így a mi dolgunk sokkal egyszerűbb. Tehát fiúk, lányok kitartás! Áprilisban találkozunk.

PETROFF



MÁGIKUS LAPOK

Előző cikkemhez képest most jelentősen visszatérünk az alapokhoz. Még a szabályoknál is alapvetőbb dolgokra gondolok. Tehát, milyen az AD&D játékrendszerében egy normális fantasy világ!? S, hogy mire alapozom a mondandómat? Arra, ahogy a játékhoz kapcsolódó regények lefestik az általánosnak vett világokat. És arra, amit saját megítélésből kiegyensúlyozottnak, elfogadhatónak gondolok. Természetesen itt csak egy-két töredéknek van hely. És ezekről is csak általánosságban beszélhetek.

Ezzel nem akarom mindenkinek előírni a mércét, sokaknak viszont szeretném. Azoknak, akik maguktól soha nem találnak rá a JÁTÉKRA, a játékban.

Milyen a kalandozók aránya a népességben átlagosan? Rendkívül kevés, de ezt a képességeik talán ellensúlyozzák (sajnos főleg a pusztító erejük).

A mindenkori, legegyedibb kisebbség a PC-k. Legfőbb vonásuk, hogy játszák őket, VELÜK CSAK JÁTSZANAK! Olyan világos, hogy nem is gondolnánk rá, pedig a mesélő **egész világában** csak kb. fél tucatnyi a PC-k száma, ezzel szemben az NPC-ké és szörnyeké irtóztató mennyiségű. Nem igaz?!

Persze nemcsak PC-k a kalandozó kalandorok, vannak egyéb, osztállyal rendelkező NPC-k is. Nem éppen ugyanaz e két dolog.

A kalandorok kapcsán azokra a PC-kre és NPC-kre gondolok, akiknek a kalandozás az élete. PC-knél ez közérthető, a játékosaik játszani akarnak, minden egyéb csak hozzámagyarázás. NPC-knél meg olyan rendkívüli gondolkozásmód, vagy kényszer az indíték a kalandozásra, amiért biztonságos, dolgos létezés helyett szerencsejátékot játszanak az életükkel.

Egyéb, osztállyal rendelkezők címkét azokra teszek, akik karakterosztállyal rendelkeznek, de mégsem kalandoznak. Általában volt kalandozók, akiknél a VOLT nem elpusztulásukat, hanem a leállást jelenti. Kevesebb a számuk mint az aktív kalandozóknak, mert ez egy ragaszkodó betegség, amit nehéz legyűrni míg jól megy. Szinte mindig, csak az előzőleg is NPC kalandozók válnak ki.

Érthető, hiszen a játékosok játszani akarnak a PC-kel, nem pedig egy normális életet szimulálni!

Az NPC-k viszont csak abban a képzeletbeli világban "élnek", ott próbálnak érvényesülni. Legtöbbször a közepesebb szintűek ugranak ki, náluk annyira együtt van minden: a 4. és a 8. szint közé eljutva már eleget kalandoztak, és meg is szedhették magukat, néhány túl reálisan gondolkodónak ennyi elég. Ha ilyenkor csak nekiállnának fölélni a részüket, elfogytakor visszakerülnének a megszokott kincsszerzősdihez. Ezért olyan gyakori, hogy valami üzletbe kezdenek. Minden közepes városban előfordul 2-3 ilyen kocsmáros, boltos stb. Viszont a nagyobb városokban sem fordul elő több tucatnyi. Ahol már tíz ilyen tag nyit boltot, ott egy igazi kalandozó központ lehet.

Továbbá néhány magas szintű NPC is letelepedik, és mestersége oktatásából közel olyan jól élhet mint a kalandozásból. A mágusiskolák mestere, a katonai és egyéb harci kiképzőhelyek főoktatója, a tolvajcéhek rangos tagja általában ilyen NPC. E kiképzőhelyek nagyon ritkák és keresettek a tanulni vágyók szemében, hisz itt képeznek belőlük első szintűeket. Egy átlag királyságban a különböző osztályok kiképzőhelyeinek aránya az alább írt osztály-megoszláson alapul. A nagyobb városokban 1-2 osztály kiképzőhelyei működnek. Bizonyos helyeknek lehet irányozottsága is valamely osztály felé, főleg annak az osztálynak a kiképzőhelyeit tartalmazva. Ezek messze híresek pl.: az igen nagy számú mágusról aki ott kezdte.

Mind az aktív, mind az ex-kalandozók együttesen is jóval kevesebb részt alkotnak a népesség 1 %-ánál. Pontosabban a városiaknak, ami eleve kis része a fantasy világok népességének. Miért kedvelik a kalandozók ennyire a városokat, hogy ezt az átlagosan 1 %-nál is kevesebb arányt pont oda sűrítik?

Mert két kaland közötti felszerelkezésre, és pénzszórásra kevés alkalmasabb hely van. Van persze minden **világban** *néhány* különösen kedvelt város. Általában olyan jó fekvésű települések, ahonnan mindenhová könnyű, s érdemes eljutni.



A kalandorok osztály szerinti megoszlása:	
40 %-a harcos (30 %) erdőjáró (5 %) vitéz (5 %).	*- Az örök kedvenc. A harcost még magas szinten sem kötik le a többi osztálynál előkerülő indokok.*
30 %-a tolvaj (25 %), dalnok (5 %).	*- Gyakoriak a tolvajcéhek, de nem a teljes tagság tolvaj osztályú.*
30 %-a különböző vallások papjai (20 %) mágiahasználók (10 %).	*- Papság már a kis közösségeknél is megtalálható, általában a helyi vallás egy alacsony szintű, letelepedett papjának formájában. A mágiahasználók csak pár híres mágusiskolából, vagy maroknyi elszórtan élő mester keze alól indulhatnak útjukra.*



Például az éppen zűrös, háborús területekhez.

Ilyen helyeken alakulnak a híres kalandozó központok, ahol az arány már elérheti a bűvös 1 %-ot. Csúcsidőben akár 2 %-ra is felmehet, ekkor pl.: 10.000 lelkes (közepes vagy közepesnél kisebb) városban egy fantasy világ összes magas szintű kalandozója összegyűlhetne.

A kalandozó központok lakossága jól megélhet már ebből az 1 %-ból is. Csak nézd meg a DMG-ben az átlagemberek havi bérét, és hasonlítsad össze egy kezdő kalandozó bevásárló-pénzével. Az ilyen városban szolgálják ki legjobban a kalandozók igényeit, és olyan költséges felszereléseket árulnak, amit az átlagember nem tud megvenni. A fegyverekből, páncélokból, és varázsszerekből itt elég nagy a haszon, míg máshol nem lenne érdemes boltot nyitni velük.

A szinteloszlásról és okairól pár szó.
Az első szintűek alkotják a kalandorok igen nagy részét, de ez az állomány igencsak cserélődik. Itt van a legnagyobb kihullás, és a legjobb utánpótlás. Sajnos tudjuk mennyire szerencse dolga a továbbjutás, hogy itt még nem jellemző az önként kiállás. Az első szintűek számához képest így is kevés a többi alacsony szintre eljutók száma. Ha nagyon fontos a számérték, ráfoghatod, hogy a kalandorok 60 %-a alacsony (1.-5.) szintű. Ennek legyen 2/3-a a folyamatosan frissülő első szintűek.

A közepes szintre továbbjutó NPC-k között a legnagyobb mértékű az önként kiállás (az NPC-k nem mind telhetetlenek). Itt már elég jól belendült egy PC party a továbbjutáshoz, de egy NPC partit könnyen szétrobbant pár tag kiállása. Legyen a közepes (6.-12.) szintűek aránya a következő 30 %, a valamely okból kiállók száma ennek tizedrésze.

A magas (13.-20.) szinteket bitorlók pedig az utolsó 10 %. De 2/3-a olyan feladatot kap, hogy kiáll a kalandozásból. Például a druidáknál ez kötelező.

Mint kiderül, a veszteségek iszonyúak. De a nyereség, amit a kalandozók vérükkel szereznek, és természetesnek tartanak, szinte felfoghatatlan a havi 2 aranyért dolgozó munkásnak. Főleg az, ahogy a pénzt szórják! Ezért nézik a polgárok egyszerre hasznosnak, veszélyesnek és hibbantnak a kalandozókat.



Pár szót az osztály szerinti felosztásról, ha mindenképpen számokban beszélünk (lásd a táblázatot).

Ezzel a felosztással én meg vagyok elégedve, mert így egy átlag királyságban 20 körüli az igen magas (17.-20.) szintűek száma, és ez természetesen eloszlik az osztályok szerint is. Így X vallásnak a legmagasabb szintű papja Y országban található, és főmágusokból kontinensenként legfeljebb tucatnyi van, könnyen fejben tartható az egész!

Ezek után már érthető, hogy miért probléma a regényekben egy főhős halála. Csak egy-két kellő hatalmú és szimpatikus vallású pap van a királyságban aki feltámaszthatná. Azok is gyakran az ágyat nyomják, egy sokkal fontosabb személy feltámasztása miatt. Az ilyen papok már nem kockáztathatják többé fiatalító varázstárgy használatát. És ha csak minden sokadik kérésnek tennének eleget, akkor is 1-2 év alatt belepusztulnának a feltámasztás öregítő hatásába. Hasonló a főmágusok helyzete is.

Belátható, hogy ha ilyen kevés az erős szörnyekkel szembeszállni képes kalandozók száma, akkor a szörnyekből sem lehet sok. Hiszen a fantasy világ élete nem csupa véres veszély. Igen nagy szó az, ha egy királyság egy városát sárkány fenyegeti, és akkor szükség is van a királyságban elérhető összes kemény kalandorra.

Ha tényleg olyan sok lenne a kalandozók száma, és mind hatalmas kincseket találnának, teljesen felborulna a leírt értékrendszer. Sok parti a kincseivel megszégyenítené a kincstárakat. És az egész világ megélhetne pusztán a kalandozók költekezéséből. Ez pedig a működő fantasy világok közt sehol nincs így.

Továbbá megjegyzendő: Ha a parti magas szintű, a létfontosságú tagjai a pap, mágus, a tolvaj, és a vitéz fontos pozíciókat kap. És a maradék parti nem valószínű hogy életképes. Tehát a széllel való járás, és "aztán csak útba akad valami" hozzáállás magas szinten nem elfogadható. Az unalmas, magas HD-ú **minden*rezisztens*** szörnyek helyett elkezdődhet az okos intrikálás, és a legveszélyesebb ellenféllel, a másik emberrel való szembekerülés kora.

"Back to the Real World"

Hoild



Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Eladó 52 MB Quantum SCSI hard disk, Pioneer CT447 szalagtesztelő deck.
Tel.: 183-1573

Eladó ATARI 520ST 1 MB bővítéssel, színes monitorral: SC 1224, 2 joy, új logitech egér, lemeztartó 40 teli lemezzel. A gép kitűnő állapotú, 1.5 éves. Ára: 45.000 Ft
Tel.: 115-50-63, délután Nád Péter

Eladó 14" Daewoo multiscan monitor. Használható PC-hez, Amigához, megjeleníti az Amiga nagyfelbontású képeit is pl. MultiScan prod., DblPAL, EURO36-72, Super72.
Ára 39.500 Ft.
Tel: 283-2507 Regius.

A3000-25 50MB HDD, 6MB RAM, OS 2.1, programok eladó.
Horváth Gábor · Tel.: 88/428-957

Megjelent a HUGO (PC-s lemezújság) legújabb száma. Ára (lemezzel együtt) utánvétellel 200 Ft, csekken 160 Ft.
Cím: Brúgós Gyula · 4220 Hajdúböszörmény, Györössy kert 7 II/9

ELADÓ! Egy új, 1.3 és 2.05 rendszerben is működő AMIGA 600, 40 MB hard disk, 1084S monitor, játéklemezek, leírások.
Tel: 188-85-24

AMIGA 2000 TV modulátorral, 2 MB bővítővel, könyvekkel eladó. Ára 50.000 Ft.
Códor József · 5126 Jászfényszaru, Pf.:14

PYRAMID 50 KHz-es stereo profi Amiga hangdigitalizáló eladó 6.500 Ft-ért.
Ifj. Csörgő László 1HTAZ T/2
1325 Budapest, Pf. 88

Sound Galaxy NX Pro kártya 10.000 Ft-ért eladó.
Nagy Attila
Tel.: 216-1605 3-4 között.

Eladó A500 (V1.3, 1 MB), TV-modulátor, boot selector, egér joystick átkapcsoló, új 3 gombos egér, 120 lemez programmal, joystickok. 35.000 Ft. Új 3.5-es külső drive 7.000 Ft.
Dévai Miklós Tel.: 217-1801

Új 486 DLC alaplap (40 MHz + coopr.), 1.44 FDD, Tseng 4000 truecolor videokártya, mouse + pad, IDE+, bill., minitorony ház, joy eladó 56.000! Ft-ért. Amiga 1200-ast beszámítok!
Benedek Viktor · Bp. III. ker., Miklós u. 1. IX. 53., H-P 15 óra után.

PC! 286/16 MHz-es alaplap 1 MB RAM-mal együtt 6.000 Ft.-ért eladó.
Baksa Béla · 1205 Budapest, Bányász u. 12.

A4000 6 MB RAM 120 MB HDD + C1960 Multiscan monitor + lemezek + joystick eladó.
Tel.: hétköznap: 20-19-116, hétvégén: 06 82 352-224

Eladó DVE-10P félprofi genlock AMIGA számítógéphez. Képdigitalizáló (HAM), RGB- splitter, videokeverő, PIP processzor, hangkeverő és genlock egy készülékben.
Izbéki Tibor · 5435 Martfű, Szolnoki út 77. fsz 1.

Eladó egy Mercury EGA színes monitor PC-hez, Amigához. Beépített hangszórók. 15.000 Ft.
1224 Bp., Dózsa Gy. út 146/6 · Fodor

Eladó ACTION R. MK III (7.000) 3.5 drive (7.000), 1 MB bővítő 500+- hoz (4.000) Mindhárom original (+ leírás is)
Tel.: 06-83-314-339

Új 486DX2/66 MHz teljes konfiguráció 2 év garaciával, nagyon sürgősen eladó!
Horváth László. Tel.: 160-1291

Keresek eladó DRAGON 32, vagy DRAGON 64 típusú számítógépet. Lehetőleg működőképeset!
7617 Pécs, Pf. 58.
Tel.: 06-72/412-809

President 6325, 9 tűs nyomtató (PC-hez, Amigához, C-64-hez) alig használtan tartozékokkal együtt eladó 17.000 Ft-ért.
Kaderavec Gábor
Tel.:06-84-315-040

Kedves Barátaink!
Amiga-PC-Atari-C64 tulajdonosok Titeket is vár a legnagyobb számítógépes találkozó a
HAMMERLING '94
Időpont: április 7-8-9
Hely: Városmajori Gimnázium
(Moszkva téri 18 villamos végállomás).
Olcsó belépő, disco, koncert, óriási nyeremények, Non-stop büfé, video, ismerkedési, másolási lehetőség.
Info: 9002 Györ, Pf. 506
(felbélyegzett válaszboríték)
Tel.: 120-0772 / János

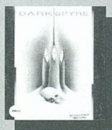
Programkínálatunk Amigára: A programok ára: 1599 Ft

Várjuk megrendelésedet!
GURU 1399 Budapest Pf 701/765

Colony



Dark Spyre



Falcon



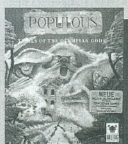
Knightmare



Operation Combat



Populous II



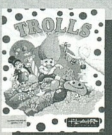
R-Type II



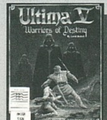
Transartica



Trolls AGA



Ultima V



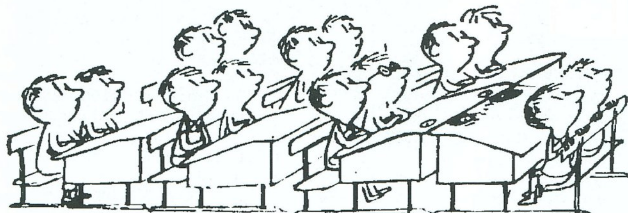
PC ABC Bemutatkozó

Egyre több PC kerül az otthonokba és lassan mindennapjaink részesévé válik. Ezt egyre kedvezőbb ára és ezzel ellentétben rohamosan növekvő teljesítménye indokolja.
Mára a legfiatalabb korosztály tagjai közül is rengetegen kerülnek kapcsolatba PC-vel, mikor a szülők többnyire munkára vett gépével játszani kezdenek. Azonban a PC-t irodai munkára tervezték, nem igazán házi gépnek, még kevésbé játék-gépnek. Folyamatosan nőtt föl ehhez a feladathoz. Teljesítménye alapján már igen alkalmas ezekre a feladatokra, néhány területen, ahol igen nagy sebesség kell (pl. szimulátorok), talán jelenleg a legjobb. Sokan vesznek jelenleg éppen ezért Amigájuk mellé vagy helyett PC-t. Ezen szuperül tudnak játszani, és esetleges apróbb munkákat elvégezni, mint házidolgozatok megírása stb. Hogy a PC kevéssé felhasználóbarát kezelése közelebb kerüljön mindenkihez, és könnyedén áthidalhassák a felmerülő problémákat, ezért a tévében futó PC-ABC műsorral párhuzamosan egy PC-ABC rovat indul a GURU-ban. Ennek témakörei nagyjából egyenek majd a műsorban megjelenőkkel. Teljesen alapról indulva szeretnénk egy megfelelő ismeret-szintet elérni. Valószínűleg lesznek a rovatban kiegészítők is a tv-ben futó rendszeres műsorhoz. Mivel a műsort igen hasznosnak tartjuk, mindenkinek ajánljuk, hogy kísérje figyelemmel. Mindenképpen ki akarunk majd térni a következő témakörökre:

- **PC felépítése**
- **hardware-bővítések**
- **MS-DOS és a legfontosabb parancsok**
- **hogy néz ki a PC memória-kezelése és memória-manager-ek (Memmaker, EMM386, QEMM)**
- **tömörítők (ARJ, ZIP, ...)**
- **röptömörítők (winchester-duplázók - Stacker, DoubleSpace)**
- **fontosabb segédprogramok**
- **Windows alapismeretek**
- **fontosabb Windows alkalmazások**
- **egyéb témakörök**

remélem hatásos és hasznos lesz ez az új rovat, és mindenki akinek problémája van, folyamatosan választ talál majd aktuális kérdéseire. Várjuk leveleiteket és ötleteiteket, szívesen foglalkozunk majd olyan témákkal, melyek közérdekűek. A rovat a következő számtól indul, addig is nézzétek a PC-ABC-t a tévében.

Charlie





PD ZÓNA

AlertTimer 39.1

A riasztás időzítő

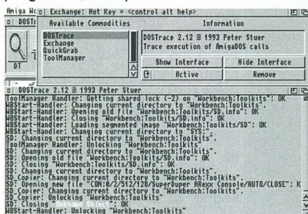
Ennek az OS3.0+, shellből indítható utility segítségével megadható az alertek megjelenítési ideje. (Egyébként ezt a lehetőséget a rendszer V39-től támogatja.) Ennek értékét másodpercekben kell megadni, vagy az időzítési funkció teljesen ki is kapcsolható. Ekkor az alert a bal/jobb egér gomb lenyomásáig lesz látható, a korábbi Kickstart változatokhoz hasonlóan. 0 érték megadásával az alertek megjelenítése teljesen kikapcsolható, e lehetőség némely alkalmazásnál hasznos lehet.

A programhoz a cseh szerzője mellékeli a teljes assembly forráskódot és egy segédprogramot (és annak forráskódját is), mellyel a program működése tesztelhető.

DOSTrace 2.12

Miért nem fut...?

Gyakran előfordul, hogy nem indul egy program. Szerencsés esetben valamilyen hibajelzésben közli, hogy nem találta meg az xy.library-t, vagy hiányzik a programhoz tartozó valamilyen file. De az esetek egy részében nem kapunk semmilyen hibajelzést, hanem csak egyszerűen nem működik, esetleg nemes egyszerűséggel 'elguruzik' a gép. Ilyenkor vagy megpróbáljuk a program hexadecimális listájából megkeresni, hogy milyen más file-ra lenne szüksége (ez persze csak akkor járható út, ha a program nem tömörített), vagy előkapunk a tarsolyunkból egy olyan programot, mint például ez.



A DOSTrace segítségével a legtöbb dos.library-t használó I/O művelet nyomon követhető: pl. Open, Examine, Close, LoadSeg stb. (hogy csak a legismertebbeket soroljam fel). Összesen 27 függvény követhető nyomon (ill. közülük választhatunk tetszőleges számút).

Az OS2.0+ commodity-ként megvalósított freeware program megszerzése kis mérete miatt mindenkinek feltétlenül javasolt. Használatakor többek között azzal a problémával kell szembenézni, hogy a túl hosszú könyvtár- és file-nevek esetén az ablakban nem lehet látni a sorok végét; ezen megfelelően nagy méretű képernyő nyitásával lehet segíteni, de a program rendelkezhetne ilyen kényelmi szolgáltatással is. Másik programhibaszerűség, hogy az ablak átméretezésekor eltűnnek a kiírt sorok, ha az új ablakban az összes sor látszódna.

IconTrace 2.01

Rejtett ToolType-ok

Az ikonokon keresztül lehetőség van az egyes programok paramétereinek átadására, de az, hogy melyek az átadható paraméterek, nem mindig derülnek ki a dokumentációból. Erre és saját fejlesztés alatt álló programjaink hibakeresésére is használható ez az OS2.0+ commodity segédprogram.

Az IconTrace segítségével az icon.library 9 függvénye követhető nyomon, a DOSTracehez hasonlóan itt is megadhatók a vizsgálni kívánt függvények, így nem szükséges az összes függvény egyidejű nyomonkövetése.



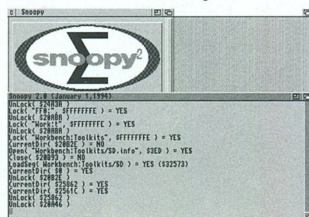
A program azonos ablakkezelési hibával rendelkezik mint a DOSTrace, ami nem teljesen véletlen, mert ugyanannak a szerzőnek a másik programja. Sajnos nem minden program ToolType-jainak felderítésére alkalmas, mert egyes programok nem az icon.library-n keresztül kezelik a tooltype-okat (ilyen program pl. a ProWrite).

Snoopy 2.0

A Nyomkövető

Sok esetben, főleg nagyobb programok fejlesztésekor nem elégséges az Enforcer, a Mungwall és társai által szolgáltatott információ. Gyakran szükség lenne az egyes rendszerhívások nyomkövetésére is. Erre ugyan lehetőséget biztosítanak a különböző debuggerek, de használatuk nem mindig lehetséges, ill. egyszerű.

A Snoopy legújabb verziójával lehetőség nyílik library-k, device-ok és resource-ok nyomkövetésére. Szöveges (script) file-okban kell megadni, hogy mely függvények nyomkövetése történjen meg. Egy script file-on belül több library (stb.)-hez tartozó függvények offsetjei (ill. a rutinok nevei) is megadhatók, így lehetőség nyílik arra, hogy csak a ténylegesen érdekesek adatai kerüljenek kiírásra. A program lehetőséget ad arra is, hogy saját (jelenleg tipikusan assembly) forráskódjainkba is beépítsük a regiszterek tartalmának kiíratási lehetőségét.



A program és hozzátartozó file-jai közel 800 kbyte helyet foglalnak el. A szolgáltatások nagy részét az átlagos felhasználó azonban nem igényli, így néhány előre megírt (és a programhoz mellékelt) script file segítségével lehetőség van pl. a DOS/IconTrace-hez hasonló nyomkövetés elindítására is. A szabadon terjeszthető program működik akár 1.3-as KickStart alatt is, de a scriptek megfelelő összeállításával, akár OS3.1-es függvények is nyomon követhetők.

(JOCO)

IMAGINE rovat

Üdvözletem a kedves olvasónak. A mai Imagine cikkben kicsit ünnepelünk. Épp egy fél éve, hogy vezetem a rovatot, lassan már rendszeressé válik. A másik alkalom az ünneplésre, hogy a kezembe vehetem az Imagine könyv első példányát. Igaz ez még csak amolyan kefelevonat féle, de jelzi, megszületett a mű. Napokon belül a boltokba kerül és eljuthat mindenkihez, akit érdekel. Ha biztosan meg akarod kapni, rendeld meg a címemem, utánvéttel, vagy a pénz (768 Ft) rózsaszín csekken történő elküldésével - 5430 Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.). Utóbbi jobb módszer, mivel ekkor a postaköltséget én állom. Tisztában vagyok vele, hogy a könyv nem teljes és nem tökéletes, ezért szívesen fogadok vele kapcsolatban minden bíráló észrevételt. A legjobb kritikák (nem dicsérő, hanem építő szándékú) jutalma egy ingyen példány lesz a könyv második kötetéből!

Más. A mostani két oldal kissé rendezetlenre sikeredett, ennek oka a rovathoz érkezett rengeteg kérdés, amelyekre megpróbálok válaszolni.

1. kérdés

A színpadon piros-fehér kockás abroszra téve van egy üvegpohár. Scanline leképezési módban elkészítve a képet a pohár fekete lesz, pedig átlátszó és fehér színű az attribútuma, miért? Scanline képszámításnál a program nem számol fénytöréssel és tükröződéssel. Ezt szinte mindenki tudja, illetve így tudja. Valójában a Global Brush, Backdrop picture, a Ground és a Global Sky Color már Scanline módban is megjelenik a tükröződő tárgyakban. A felvetett probléma magyarázata az, hogy a Global Sky Color teljesen fekete volt, ez tükröződött az egyébként átlátszó poháron. A tükörként viselkedő tárgyak készítésénél gyakran merül fel hibaként, hogy a tárgy Reflect-je túl magas, ezért maga a tárgy nem is látszik, csak a benne tükröződő kép. Mit tegyünk, hogy az ég zavaró tükröződését kiküszöböljük, talán tegyük az egész scenét egy gömb belsejébe? Sajnos ez sem segít, a Scanline hibája, hogy nem vizsgálja, a tükröződés létrejöhet-e, mindenképpen létrehozza azt. Tehát, ha egy tükör tárgyat egy piros gömb belsejében képezünk le, úgy, hogy a kamera és a lámpa is a külső gömbön belül van, akkor is az ég színe tükröződik, nem a piros gömbbé. Ez a hiba csak Scanline módban lép fel, Trace algoritmust használva a külső gömb tükörképe jelenik meg.

2. kérdés

Szeretném, ha egy irányított fényű lámpa fénye körbe pásztázna egy nagy tárgyat, úgy, hogy látszódjon a fénysugár is, hogy lehet ezt megcsinálni? Készíteni kell egy utat, amely a pásztázandó tárgyat körbeöleli. Ezen az úton a Position Follow Path opciójával végig kell küldeni egy Axist-t, ez lesz a lámpa célja, erre fog irányulni a fénye az Alignment Track to Object-tel. Idáig stimmel, de hogy fog látszani a fénycsóva? Egy korábbi cikkemben már volt róla szó, köd attribútumú tárgyat kell a fény útjának helyére tenni. Ha külön light source-t és ködkúpot használsz, nehéz pontosan együtt kezelni azokat, helyette van egy jobb ötletem. A ködkúp tengelyét vidd át a csúcsába, úgy, hogy az Y tengely a kúp közepén, hosszában az alapjára mutasson. Állítsd be úgy az Y tengelyt, hogy pontosan a kúp aljára érjen, az X-et pedig, hogy azonos legyen a kúp aljának szélességével. Az Attributesben állítsd be a ködkúpot fényforrásnak. A fény így pontosan a csúcsából ered és nyílásszöge azonos lesz a kúpéval. Az Alignment hatására a kúp alapja mindig a Track objectre fog irányulni, miközben a csúcsa, tehát a fényt kibocsátó pont körül fordul el.

3. kérdés

A Cycle editorban a tárgyakat szimbolizáló rombuszok pontosan csatlakoznak, a tárgy elemei mégsem az elképzelt módon érnek össze, vagy össze sem érnek, mi az oka ennek? Feltételezem, hogy a Cycle editor használatát némileg ismeritek, ha nem, vegyétek elő a GURU 4. számát és olvassátok el Gaborca cikkét. A Cycle editortól sokan idegenkednek, nem használják, pedig nagyszerű képességekkel rendelkezik, kár mellőzni. Az, hogy sokan nem tudnak helyesen cycle objectet készíteni, tapasztalataim szerint egyetlen dolgon múlik, nem ismeritek a tárgyak kapcsolásának a módját. Pedig az elv egyszerű, mindig a szülő tárgy tengelypontjához csatlakozik a gyermek tárgy Z tengelyének vége. Ha a szülő tengelypontja és a gyermek Z tengelyének vége a tárgyak végén helyezkednik el, a két tárgy pontosan véggel érintkezik. Ha a csatlakozó tárgyak közt hézag marad annak két oka lehet: vagy a szü-



lő tengelye esik kívül a tárgyon, vagy a gyermek Z tengelye túl hosszú. A tengelyek beállítására a Detail editorban van mód, legjobb már ott összeállítani a csoportot és azt átvinni a Cycle editorba. Kapcsolódó kérdés: Egy robot kar ujjainak azonos tárgyból, a tenyérből kell származni, mégsem lehet az ujjak forgáspontja közös, mi a teendő? Úgynevezett Null-link-eket kell használni. Ezek olyan elemek, amelyekhez nem rendelünk tárgyat, azaz megmaradnak egyszerű tengelynek, ami a kész képen nem látható. Ezeket a Null-link-eket kell a tenyér tengelyéhez kapcsolni, hozzájuk lehet kötni az ujjakat, amelyek látszólag a tenyérből származnak, mégis önállóan, külön-külön forgáspont körül hajlíthatók.

4. kérdés

Hogyan lehet létrehozni fémes kinézetű tárgyakat? A fényes fém tárgyakban tükröződik környezetük. Sokan úgy próbálják meg ezt a tükröződést létrehozni, hogy a tárgy Reflect-jét magasra veszik, így azonban valódi tükör jön létre, ami nem azonos a fémes tükröződéssel. Ha egy fém tárgyban tükröződés jön létre, a tükörkép kontúrja elmosódott, életlen , a tükörkép foltszerű, nem úgy mint az igazi tükörben. A fém tükröződésének beállítására nem a Reflect szolgál, hanem a Shininess. Ha ennek értéke 0, a tárgy fényvisszaverését a Reflect a normál módon szabályozza. Ha a Shininess nem nulla, a Reflectet figyelmen kívül hagyja és a visszavert színeket a tárgy Filter tulajdonságával szabályozhatjuk. Minél nagyobb a Shininess, a tárgy annál jobban tükröz. A fémek felületi minőségtől függően a tükröződött kép többé-kevésbé elmosódott. Egy felpolírozott alumínium tárgyban igen csak foltszerű a tükörkép, míg egy króm felületben majdnem olyan jó, mint egy igazi tükörben. Azt, hogy a fémtárgy mennyire szórja szét a visszavert fényt, az Index of Refraction értékével tudjuk szabályozni. Minél nagyobb az I of R, annál élesebb kép jön létre. Az előbbi példánál maradva, az alumínium I of R-ja 1, Shininess-e 120-150, amíg a krómé I of R=3, Shininess = 255. Hiába emeled magasabbra az I of R-t, a létrejött kép soha nem lesz olyan, mint 0 Shininess és nagy Reflection esetén. Persze a különbség olyan csekély lesz, ami csak nagy felbontású 24 bites képeken látszik. Megjegyzem akár valódi, akár fémes tükröződésről van szó, az csak Trace módban számoltatott képeken (kivéve az előbb említett eseteket, amikor már Scanline-ban is) látszik. A magas Index of Refraction jelentősen növeli a számolási időt!

5. kérdés

Hogyan lehet a mozgó tárgyak bemozdulásos életlenségét modellezni? Sajnos az Imagine nem rendelkezik Motion Blur funkcióval, de egy kis leleményességgel (és sok munkával) ezt helyettesíthetjük. Két módszert szoktam használni a bemozdulás szimulálására. Az első módszer a minianim. Ez az eljárás Steve Worley-től származik, egy korábbi GURU-ban megjelent a Bowling nevű képe, amely így készült. Készíts egy néhány kockás animációt, amelyekben a bemozdítandó tárgyak csak egy picit mozognak. A kész képkockákat valamilyen képfeldolgozó programmal, mondjuk az ADPro-val egymásra kell másolni, úgy, hogy minden kép intenzitása az előzőnél valamivel kisebb. Az utolsó kép már egész halvány lesz. A képkockákat fordított sorrendben kell felhasználni, hogy a bemozdulás a megfelelő irányban jöjjön létre. Ez az eljárás animációban nem használható, mivel túl lassú több képkocka elkészítése. A másik módszer, hogy a tárgy készítése után két-három példányban megtöbbszörözzük azt, majd a leendő mozgással ellentétes irányban eltoljuk az egyes elemeket, majd egyre átlátszóbb köd attribútummal látjuk el azokat. A tárgyakat ezután csoportba kötjük és a mozgás során így használjuk fel. Ahhoz, hogy a csalás ne látszódjon, sokat kell kísérletezni, próbálgatni az egyes tárgyak köd attribútumának mértékét, de ha egyszer rátalálsz a megfelelő beállításra, az egész animáció alatt szép bemozdulásos életlenséget fog mutatni a tárgy.

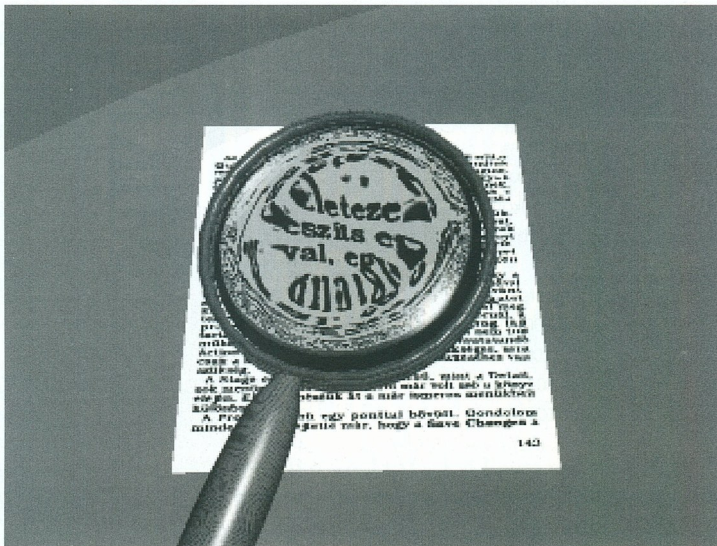
6. kérdés

Nagyítólencsét, amely ténylegesen nagyít, lehet-e készíteni a programban? Igen lehet, erre van a fénytörési mutató, az Index of Refraction. Készíts egy domború üveg tárgyat és állítsd be a fénytörési mutatót mondjuk 1.4-re. A képet Trace módban kell elkészíteni, mert Scanline-ben ez a tárgy is csak egyszerűen átlátszó lesz, nem nagyít. Fényt nagyítólencsével koncentrálni még így sem lehet, erre nincs mód a programban.

Ennyit mára. A bemutatott "Íme a Föld" című munkám háromszoros példa, bemutatja a robot kart, a fémes tükröződést és a múlt havi cikkben tárgyalt földgömbkészítést.

Sziasztok!

Aurum





Micro Machines

THE ORIGINAL SCALE MINIATURES

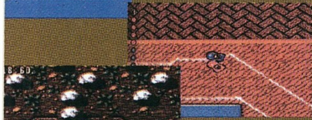
Micro Machines, avagy: Készülj életed legnagyobb vezetésére!!! Alapvető grafikák felülnézetből, egyhangú, gyerekes pályák különféle háztartási környezetben. "Ááhhh!" mondtuk, mikor elkezdtük játszani... és játszottunk, és játszottunk, és játszottunk. Megdöbbentett minket egyszerű éleselméjűsége. A játék azokon az ici-pici kis autómodelleken alapul, amelyek bármely játékboltban beszerezhetők. Ezeket méreteik miatt a programozók különféle idegen környezetbe helyezték (pl. reggelizőasztal, biliárdasztal, fürdőszoba, munkaasztal stb.), melyek a mindennapi háztartásból ismertek. Ez gondoskodik a játék eredetiségéről. Szívből ajánlom nektek, ha emelni akarjátok a vérnyomásotokat, élesíteni a reflexeiteket s mivel ketten játszva még izgalmasabb, a káromkodó szótáratokba újabb szitkozódó szavakat szerezhettek!

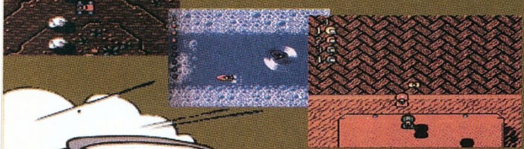
No-Mi?







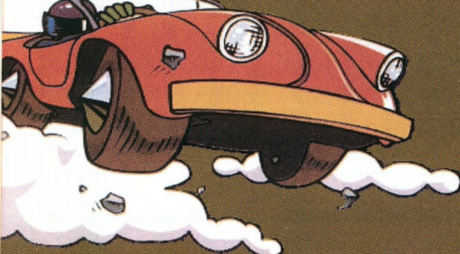




Elsőrangú gyors, tomboló, abbahagyhatatlan kétjátékos verseny.

Fürdőszoba - víz - motorcsónakkal: Mint minden menetben, vágd le a sarkokat, de tartsd be a biztonságos távolságot a pálya szegélyétől, máskülönben örvénybe kerülsz! Munkaasztal: A munkaasztalon ragasztót és olajat hagytak. Kövesd a fehér vonalat, és bár lehet, hogy belehajtsz az enyvbe, nem fog lelassítani. Íróasztal: Az íróasztal tetején a sportautók nagyon csúszkálnak, így az a tuti, ha az ellenfeled belső oldalán maradsz, mert különben könnyű a pálya szélének ütközni. Ugyancsak használni tudod a "kiszorító taktikát": benyomod őt a tárgyakba, mint pl. radírok és más asztali anyagok. Sakktábla: A sakktáblán tankokkal kell keresztülmenned. Biliárdasztal: Ez a felület magáért beszél. Lökd neki az ellenfeledet a golyóknak! Homokozó: A homokfutók igen stabilak, így a nekiütődés hiábavaló, hacsak nem tudod a másikat a tárgyaknak kormányozni. Kert: Igazán nem tudok neked mást tippet adni, csak azt, hogy memorizáld a pályát és tartsd távol magad a locsolóktól. Konyhakő: Ismét vésd az eszedbe a pályát, de -mint a sportautóknál is- itt könnyű a pálya szélének lökni a többi versenyzőt.

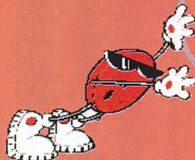
Ha még szükséged van győzködésre, őrült vagy!!

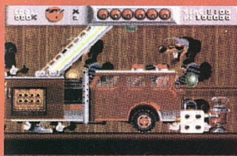


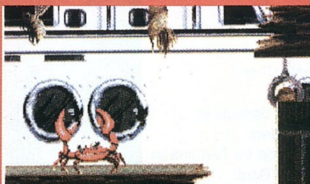


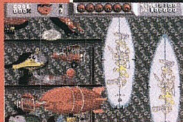


COOL SPOT

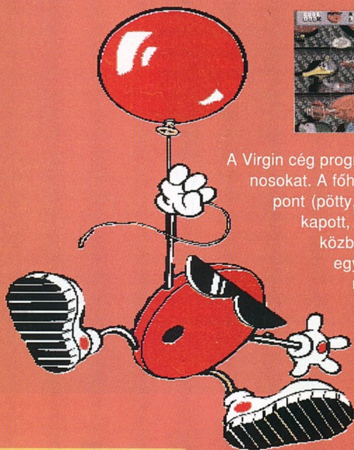








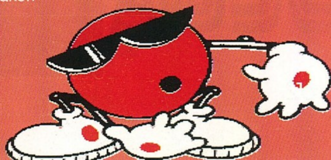




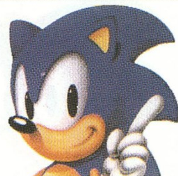
A Virgin cég programozói egy igazi mászkálós játékkal örvendeztették meg a Mega Drive tulajdonosokat. A főhőst már mindenki ismerheti, hiszen nem más, mint a 7Up üdítőkön látható piros pont (pötty, paca, folt). Kisebb változásokon azért átesett szegény, mivel két kezet, lábat kapott, és egy az erős napfénytől védő napszemüveget. 11 pályán kell végig mennünk, közben kis piros forgó korongokat gyűjtögetni. Egyes összegyűjtött pöttyök mögött egy kis kezet láthatunk, ami a haladási irányt mutatja. Ellenségeink között találunk rákokat, ugráló felhúzható fogsorokat, játékokat, sajttal dobálózó egereket, pókokat és még egy csomó más furcsa képződményt. A szintek végén tálunk egy rács mögé zárt Cool Spot-ot, akit ki kell szabadítani. Ez úgy történik, hogy a lakatba belelövünk egy párszor. Ekkor jelenik meg a felirat - Level Complet-. Piros napszemüveges pontunk mozgását nagyon részletesen kidolgozták. Az animációk igen jól sikerültek. Ha pihenni hagyjuk először csak jojózni kezd, majd ásít egy hatalmasat és amikor már nagyon unja magát, leveszi a napszemüvegét, megtörli és lefekszik aludni. Egy negatívumról azért szólni kell. Egy bizonyos pályaszám után a háttér ismétlődik. Egy ilyen játéknál már gondolhattak volna a változatosságra. Mindent összevetve a Cool Spot egy igazi mászkálós-gyűjtögetős játék humorral vegyítve. Ez meglátszik azon is, hogy a toplistákon hosszú ideig igen előkelő helyen állt.

-Tom-





SEGA rovat





Cool Spot IRÁNYÍTÁS!

előre, hátra, le, fel	A	lövés
	B	ugrás

TOP LISTA

Mega Drive	Master System
1. Aladdin	1. Sonic Chaos
2. Flashback	2. Asterix
3. Street Fighter II	3. Desert Speedtrap
4. Winter Olympics	4. GP Riders
5. Robocop Vs Terminator	5. Robocop Vs Terminator
6. Sonic Spinball	6. Jungle Book
7. Asterix	7. Spy Vs Spy
8. Cool Spot	8. Super Monaco GP
9. Terminator 2	9. Chuck Rock
10. Ferrari Grand Prix Ch.	10. Out Run

Game Gear	Mega-CD
1. Desert Strike	1. Thunderhawk
2. Ottifans	2. Night Trap
3. Robocop Vs Terminator	3. Sonic CD
4. Winter Olympics	4. Sewer Shark
5. Asterix	5. Final Fight
6. Ecco The Dolphin	6. Jaguar JX220
7. Deep Duck Trouble	7. Batman Returns
8. Chuck Rock	8. Ecco The Dolphin
9. Tom And Jerry	9. Princ Of Persia
10. Alien 3	10. Hook

E havi Toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-!

LHX

Bocs! Az elmúlt két számban nem nagyon kaptam helyet, de most végre folytatom és be is fejezem az LHX-et. Voltak már kódok, adatok, rakéták, irányítás, de azért egy pár dolog még maradt. Mint a 93/11-es számban már említettem, a gép az irányítókereszttel megjelölt irányba halad. Emelkedni a starttal és az ik.-val tudsz. Miután irányba állítottad magad és elindultál, két dolog közül választhatsz: vagy 5-7 percet repülsz az adott irányba, vagy bedugod a másik irányítópultodat és megnyomod rajta a START-ot. Ha így teszel, akkor a repülési időt felgyorsíthatod a négyszeresére. Miután megérkeztél a célponthoz, nyomd meg újra a START gombot. Ekkor lelassulsz az eredeti sebességre. Már nincs más hátra, semmisítsd meg a célpontot, majd tűnj el a helyszínről mielőtt kilőnének. Ha a Missionod Complette, akkor kapsz egy jelszót és rástartolhatsz egy már nehezebb küldetésre. Repülés közben a START gombbal tudod szüneteltetni a játékot. Ha megnyomod, a gép átvált térkép üzemmódba. Az itt megjelenő feliratok és szimbólumok a következőket jelentik: kis fekete repülő: saját vagy ellenséges reptér, ARTILLERY SITE - röviden, ez a célpont. TAKE OFF - innen indulsz. LANDING a küldetés többé kevésbé sikeres teljesítése után ide térj vissza. A térkép alatt láthatod, hogy milyen nézetben fogsz repülni ha visszaváltasz normál képernyőre. Az ik.-val választhatsz a nézetek közül: FRONT WIEW- elölnézet. A gépet elől ől, vele szemben látod. LEFT SIDE VIEW és RIGHT SIDE VIEW: A gépet vele azonos magasságban bal és jobb oldalt látod. MISSILE VIEW: bent ülsz a gépben, és ha egy rakétát indítasz, látod a rakéta szemszögéből ahogy rákőzelít a célra. TARGET COCKPIT VIEW: kissé tragikusan a kiválasztott célpont szemével látod a helikoptert. TARGET TO PLANE VIEW: itt a ránk tüzelő ellenség szemével látjuk magunkat, mint ellenségünk ellenségét. PLANE TO TARGET VIEW: felülről és oldalt látjuk a gépet. CIRCLING VIEW: körbe-körbe mutatja a gépet, ideális a külső sérülések megvizsgálására. PASS VIEW: egy fix földi nézőpontból láthatjuk magunkat. CHASE PLANE: a gépünket hátulról láthatjuk, mintha egy másik gépből követnénk. Összegzésül már csak az irányítás van hátra: fegyver kiválasztás: 'A', tüzelés: 'B', nehézgéppuska: 'C'. Emelkedés: start + előre, süllyedés: start + hátra, térkép üzemmód (PAUSE): start, gyorsítás: start a másik irányítón, jobbra-balra csúszni: jobbra + start. Elérkezett a pillanat amikor elmondhatjuk, hogy minden technikai adatot ismerünk a gépünkről. Nincs más hátra, mint vegyük fel a sisakot, szálljunk be a gépbe és vessük bele magunkat a legádázabb küzdelmekbe. Ha esetleg a legelső küldetésnél nem tudsz a levegőben maradni 1-2 percnél tovább (egy-két kóbor ellenséges rakéta találata miatt), ne csüggedj: "A gyakorlat teszi a mestert!"

-BOEKE-

ACOMP

Commodore Amiga 500	29990 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29990 Ft
Commodore Amiga 600	29990 Ft
Commodore Amiga 1200	52990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	59990 Ft
Commodore Amiga CD^{32}	49990 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
60 MB HD kábellel	24990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	309000 Ft
+ 4 MByte RAM modul	29900 Ft
Commodore A4000/030/4MB/120MB	199000 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	59990 Ft
Commodore 1084s monitor	33990 Ft
Commodore 1085s monitor	33990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	6990 Ft
Amiga vásárláskor	4990 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	14990 Ft
C 1541 II floppy drive (C64 vásárláskor)	9990 Ft
Commodore datasette	2990 Ft
Commodore MPS 1230 printer	23990 Ft
Commodore A570 CD-ROM + 3 CD	16990 Ft
SEGA Megadrive + 1pad + 1játék	15990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	4990 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	9900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6990 Ft
1 MB órás chip bővítő A600-ba	7990 Ft
1.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	16990 Ft
2.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	23990 Ft
4.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	37990 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	62990 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	19990 Ft
Mouse Pad	290 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1290 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	490 Ft

Noris DB 100 5.25" lemeztartó	490 Ft
Noris porvédő Amiga 600	890 Ft
Noris porvédő C-64 II	690 Ft
Porvédő C-64 I-hez	90 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	16900 Ft
Soundblaster 16 BASIC	21900 Ft
Soundblaster 16 ASP Deluxe	33900 Ft
Amiga Magazin friss számai (német)	490 Ft
Power Play friss számai (német)	490 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1290 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	200 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	690 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	450 Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 Ft
Polaroid 5.25" DSHD lemez	650 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/form)	690 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	990 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	390 Ft
Amiga Action Replay MK III	9990 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64)	5900 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	6500 Ft
C-64/C-128 Mouse	1990 Ft
C-64/C-128 C1351 Mouse	2490 Ft
Swifty Amiga/Atari mouse (3 gombos)	2500 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatoló)	1890 Ft
Képdigitalizáló + RGB splitter	13900 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2500 Ft
Midi Amiga Interface	3500 Ft
Handyscanner Amigához	17990 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6990 Ft
Trackball Amigához	3500 Ft

Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Sound Enhancer Amigához	3500 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft
3.5" Amiga slim külső drive	9990 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2990 Ft
2.5" - 3.5" Hard disk kábel	2990 Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59900 Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II	119900 Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	14900 Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT-PAL	198900 Ft
Joystickok	
Quickshot QS - 113 IBM	1090 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1290 Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2890 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3590 Ft
Quickshot QS - 172 Rayder5 IBM	1650 Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1290 Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft
Quickshot QS - 101 I.	550 Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	990 Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1390 Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750 Ft
Quickshot QS - 130F Python1	1090 Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	1150 Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890 Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2690 Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1190 Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1690 Ft
Beyond the Mind's Eye anim. video cas.	3000 Ft

Commodore CD^{32} játékok:

Nigel Mansell's World Championship, The Labirinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2, Overkill & Lunar-C, Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets **Egységáron 4.990,- Ft**

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 280-4267, Fax.: 177-9419

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

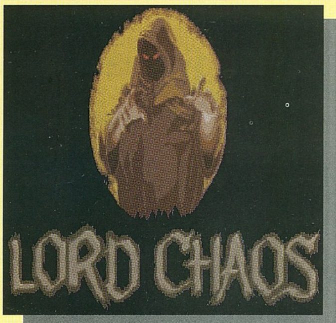
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák! · Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

INVENTORY

- HÍREK
- FOTÓ CD ALBUM
- MSA és STZip
- TOS KÖZELBEN

BEVEZETŐ

Cső és egyéb fémszerelvények mindenkinek! Itt most valami királyt kéne emlegetnem... ja, in medias rex... nem, res!
Ez az, tehát vágjunk bele (ki, mivel és kibe..), van egy rossz meg egy jó hírem! Kezdem a rosszal. Valahogy, valamiért lecsökkent az Atari oldalak száma 3-ra. Miért? Tán sűrűbben kéne templomokat látogatni és isteneket faggatni erről, mert nekem halvány lilám sincsen róla. Ez van, mese nincs, Andersen meghalt, fia meg nem mesél (a rohadék!).
Akkor most jöjjön a jó: még mindig itt vagyok Én nektek! Hát nem örültök? De! Tudtam én! Ez a szám hál' a jó egeknek (csók Kevanaar!) nem Kicsilágy Szavak Ablakokra-on készült, ez már Atari Works és a Shy Works közös eredménye! Egyébként ajánlom mindenkinek a Works-öt !
Vektorfont-hegyek, spellchecker és más kéjes örömök várják az egyszerűbb szövegeket írni akaró, de a Calamust komplikáltnak tartó személyeket, ilyen vagyok én is.
Poseidon bácsi most más vizeken evez, így most enyém ez a három oldal, de jó nekem mi? Egyébként küldi nedves üdvözletét.
A GFA leírást pedig eldugtam, keressétek meg (én például a lapéleken keresném, de többet nem segíthetek...)! A 7végén játszottam egy kicsit egy Sony CD-ROM-mal, nézegettem a Kodak Photo CD csodálat képeit! Hirtelen jött rohamomban át akartam venni őket, de egy picit belémrúgott az a tény, hogy a képekből 116 db van, egyenként 768×512 24 bit-es PCD (=786 kbyte)! Hogy ehhez mit szólt az én kis 80 Mbyte-os Connerem? Na mindegy, kiválogattam néhány szemrevalóbbat, a többit majd a későbbi számokban. Ezenkívül egy hiányt is pótolok, ti. az előző számból kimaradt portrémat. Egyébként most írok rá egy CD playert, (most is üvölt a Devotional, meg a szomszéd... érdekes, ahhoz nem kell lejátszó...), csak ne akadna ki mindig ... de ennek is van egy pozitív oldala, ha resetelek, kiadja a CD-t. Na, ezt kapjátok ki!
Szóval a nyakunkra szakadt a tavasz, rügyeznek a falábak ... hát nem fantasztikusss?! Azt hiszem, sikerült mindenkinek elvennem az életkedvét (akinek nem, az bátran repetázzon!), kezdhetjük a mókát, kívánok mindenkinek jóóó szórakozást!



The Chaos Of The Lords

HÍREK

Ismét itt van mindenki kedvence, az FTC rovat, azaz ami hír jön, az idekerül.

Kezdeném először azzal, hogy ugye most volt nemrég a Consumer Electronic Show Las Vegasban (ez egy olyan fórum, ahol játékgépek versengenek egymással, ki volt az év ...-ja), nos, az Atari Jaguar egykét pálmát el is vitt! Néhány díj a sok közül, szerényen: az év legjobb hardvere, 1993 legjobb technikai eredménye.
Az erre megírt játékok közül a Cybermorph a hónap, a Tempest 2000 pedig az év játéka.
Közben ismét van egy újabb listám fejlesztés alatt álló játékokról, íme néhány új stuff libasorban: Pinball Fantasies, Charles Barkley Basketball, Brett Hull Hockey, Return to Zork (CD-ROM), Kick Off, World Cup, Battlemorph (Cybermorph 2), Zool 2, Doom - Evil Unleashed (Wow!), Battle Chess (CD-ROM), 3D Gunship 2000 - MORE, Car Wars, Brutal Sports Football, Double Dragon 4, Jimmy Connors Pro Tennis - MORE, blablabla ... Ha mindet kiírnám, már beteltek volna az Atari oldalak.
... Oppá, álljunk csak meg egy pillanatra, mit ír ez a stuff ... hogy a Jaguar 16 bit pixellel is gyorsabban animál, mint egy 486 DX2 66MHz a maga szerény 8 bit pixelével? Ugh! Ez már BANG és DWUH! Most jöttem rá, hogy éppen a Jag technikai infoiba csöppentem bele...
A blittere sem semmi! Kijelölt forrásmezőt zoomol, elforgat, ismeri a Gouraud árnyalást, 16 bit Z-bufferelést, ezt még képes pixelenként összehasonlítgatni. Állítólag jó Windows accelerator lenne belőle..
Nem is érdemes az adatokat folytatni, mert még a végén kijövök a sodromból. A zenészek nagy örömére bejelenthetem, hogy a Steinberg megjelentette a Cubase-sorozatához a Studio modult.



HÍREK MÉG

Ez a kis bővítés annyit jelent, hogy egy adott stúdióban fellelhető MIDI-s bizgentyűk összes gondját-baját képes jegyezni, majd egy gombnyomásra mindent beállít a lementett paraméterek szerint. Ez nagyon hasznos tud lenni pl. egy keverésnél. Négy plusz ablakkal ajándékoz meg minket a modul, melyekben megtalálható a patchbay is!
Beleintegrálták a GM szabvány is, több mint 80 drivert kínálnak hozzá!

Még egy jó hír: a Steinberg már gondolkodik az Avalon Falcon-os verzióján és létrehozta az SMP-II-t, ami egy professzionális MIDI interface + SMPTE szinkronizáló Atari ST/TT/Falcon030-hoz! Plusz egy hardverújdonság: az ACI (Adat Computer Interface), mellyel vezérelni tudjuk az Alesis ADAT digitális magnót Cubaseből (szokásos SMPTE + egyéb csemege...)



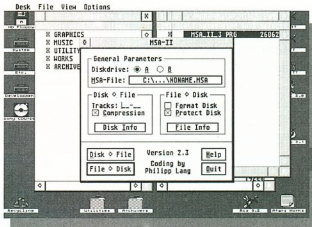
Nos, aki eddig kibírta, az most megtudhatja, miszerint áprilisban várható a Falcon040! Volt szó róla, hogy PowerPC-s alaplappal jön ki az új Falcon, hiszen tudja a PowerPC emulálni a 680x0-t, egyelőre nem valószínű, mert ez a gép árát igen felvinné.

Kijött egy új kártya Falcon-hoz, becsületes neve: Mighty Eagle Sonic 32 (megtalálója meg örüljön neki!). Ez a takaros kártya 32 MHz-esre tekeri a sólymot + helyet ad némi Fast RAM bővítésre is á la TT-RAM.

Lord Chaos

MSA v2.3

Az évek során egyre több és több olyan szoftvert írtak Atari ST-re, melyek nem file-okból állnak, hanem szektorosan vannak felírva a lemezre, elég, ha csak a demókat említem meg. Ott kezdődött a galiba, amikor létrejöttek a különböző Ataris BBS-ek, és mindenki rakta fel (ők vannak ritkábban, mert én speciel leszedni szoktam...) a saját vagy más kacatjait. Igen ám, de ezekkel a szektoros jómadarakkal mit lehetett csinálni? Na, erre talált megoldást a WAZ Software Laboratories MSA programja, mely ilyen szektoros lemezeket szed le, kívánság szerint betömöríti, lementi file-ba, és ugyanezt visszafelé. Ez a kis toolkit az idők folyamán nagyon bevált, minden demót (már amelyik szektoros) MSA kiterjesztésű file-okban találhatunk BBS-eken, gyakran ezeket a file-okat utólag összepakolják LZH-val. Akkor lássuk a szoftvert magát: A program egy darab file, melyre DubbaClick-et alkalmazva hagyományos módon beindítunk. A beindulás jeleként egy dialog box jelenik meg, jelezve a program nevét, szerzőjét, és egyéb infot. Ezen is túljutva megjelenik a főpanel, ahol az alábbi funkciókat láthatjuk (fentről lefelé):
- **Disk drive:** itt tudjuk azt a meghajtót beállítani, ahonnan/ahová ovasni/írni fogjuk a szektoros adatokat.
- **MSA file:** itt tudjuk kijelölni azt az MSA file-t, amit olvasni/írni akarunk. Lejjebb, egymás mellett két kisebb szekciót találunk. A bal oldali szekciónál tudjuk a lemezről file-ba, a jobb oldalinál pedig a file-ból lemezre való írás paramétereit beállítani. Elsőnek a bal oldalit nézzük meg:
- **Tracks:** itt lehet beállítani a sávszámot -tól -ig, általában két részben szokás levenni egy 80 track-es lemezt: 0-39, 40-79.

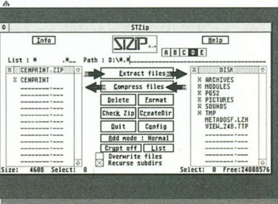


- **Compression:** a lemezről való lementéskor használjon-e az MSA tömörítést, vagy sem.
A jobb szekció tartalma:
- **Format:** legyen-é a lemezre való felíráskor formázás.
- **Protection:** Hááát... őszintén szólva sok értelmét nem látom ennek a menünek. Elméletileg a lemezt levédi a vírusok ellen, de egy bootszektoros demó esetében ez mire jó, azt csak a jó/rossz (opcionális) istenek tudhatják. Attribútumbitek: végül az ablak alján adhatjuk ki a lényegi parancsokat.
- **Disk-File:** szektoros lemez tartalmának lepakolása a disk-file paraméterek beállítása szerint.
- **File-Disk:** MSA file felírása lemezre a file-disk paraméterek beállítása szerint.
- **Help:** Ez egy jópofán megoldott help menü. Lényegében a Turbo C helpablakja van "lelopva", melyben német és angol nyelvű leírás található.
- **Quit:** Hm, sto eto? (A sikeres megfejtők között hexidecimális uborkakonzerv fedeleket sorsolunk ki - Soltész György)

Lord Chaos

STZip v2.4

Bárki, aki valamennyit is folgalkozik számítástechnikával - márpedig feltételezhetően a T. GURU olvasók idetartoznak - találkozott már biztosan tömörítőprogramokkal, neadjisten még használják is egyesek. Ezek közül talán az egyik legismertebb a ZIP. PC-sek azonnal vágják rá, hogy pk-uzi, bocs, pkunzip vagy pkzip. Nos, a zip Atarin is eléggé használatos, eddig mint paraméteresen meghívható progi, mostmár létezik shelles verziója is, ez lenne az STZip. Egy francia fiatal, névszerint Vincent Pomey alkotta eme művet, mely segítségével megspórolhatjuk egy kiló paraméter begépelését, helyette, ahogy az a második évezred végén elvárható, grafikus felülettel rendelkezik, ahol mindent szolgáltatását el tudunk érni az egér használatával. Mindenféle Atarin működik (kivéve 800 XE/XL, Lynx, Jaguar stb.). A legpraktikusabb úgy használni, hogy a Desktop-ban az Install Application menü segítségével a STZip-hez hozzálinkeljük a .zip kiterjesztést (a document type-hoz beütjük azt, hogy z-i-p), ez azt jelenti, hogy ha ráclickelünk ezentúl bármilyen zip file-ra, akkor az STZip azonnal beindul, betöltve az illető file-t is. Ha csak önmagában alkalmazzuk az



STZip-et, akkor megjelenik a fileselector, ahol kijelölhetjük ki/betömörítésre váró file nevét. Beindítás után megjelenik egy jólszituált ablak. Azonnal feltűnik mindenkinek, hogy az ablak szervezése két kisebb ablakra tagolódik, melyek a terület két oldalán helyezkednek el. A bal oldali ablakban az adott zipfile tartalmát láthatjuk, míg a jobb oldaliban az aktuális al/főkönyvtárat. Az ablakok alatt ki vannak jelezve a kijelölt file-ok összmérete (Size), darabszáma (Select) és az aktuális logikai meghajtó szabad kapacitása (Free). Kijelölni file-okat a nevükre való egyszeri rákattintással tudunk, ekkor invertálódnak. Ugyanezen módszer szolgál arra, ha kijelölt file-okat akarunk inaktiválni. A program fő funkciói tulajdonképpen a két ablak között találhatóak meg.

- **Extract:** kitömörítés elindítása, hatására a bal oldali ablakból a kijelölt file-ok/könyvtárak átmásolódnak a jobb oldali ablak által megjelölt helyre.
- **Compress:** betömörítés. Ekkor a jobb oldali ablakban kiválasztott elemek tömörítődnek be a bal oldali ablakkal szimbolizált zipfile-ba
- **Delete:** kijelölt file-ok törlése.
- **Format:** lemez formázása. Itt lehet a formázás paramétereit is beállítani.
- **Check:** zipfile ellenőrzése. Ezzel lehet megvizsgálni, az adott zip tömörítése nem hibás-e. Nagyon fontos!
- **Create Folder:** új alkönyvtár nyitása.
- **Config:** az STZip paramétereinek beállítása. Itt tudjuk beállítani a tömörítés hatékonyságát, módját, és egyéb kiegészítő funkciókat.
- **Add mode:** a file-ok ziphez való hozzáadásának módja.
- **Crypt (off/on):** password hozzárendelése ziphez. Ha on-on van, akkor adhatunk kulcsszót a zipfile-nak.
- **List:** a zipfile listájának lemezre/printerre való kiküldése.
- **Overwrite:** automatikus felülírás engedélyezése/tiltása.
- **Recurse:** ha be van kapcsolva, akkor betömörítéskor rekurzívan a kijelölt könyvtárak teljes tartalma is bekerül. A tolkitcsomag eredetileg egy STZIP24.TOS nevű önkitömörítő file, melyet beindítva a lényeges file-okon kívül (az STZIP.PRG shell és az ZIPJR.TTP normál zip-prg.) azonnal telehányja gyanútlan adattárolónkat mindenféle texttel.

P.S.: egy funkció tárgyalását szándékosan kikerültem, melyik az?

Lord Chaos

GEM-DOS

Akkor folytatnám hosszúranyúlt mákos-gemdos rétesemet (de ékezetekkel!), valahol itt tartottam ...

Tgettime (Gemdos 44) - idő lekérése
e (W) - az idő:
bit 0..4: másodperc/2 (0..29)
bit 5..10: perc (0..59)
bit 11.15: óra (0..23)

Tsettime (Gemdos 45) - idő beállítása
p0 (W) - új idő (lásd még: Tgettime)

Fgetdta (Gemdos 47) - a DTA struktúra lekérése
e (L) - a kezdőcím. a DTA: byte (0..20) - lefoglalt byte - az adat attribútuma word - idő word - dátum long - a file hossza byte (0..13) - filenév

Sversion (Gemdos 48) - a TOS verziószámának lekérése
e (W) - verziószám

Ptermres (Gemdos 49) - rezidens visszatérés (mj: így térjünk vissza a rendszerbe, ha pl. ramdisket csinálunk!)
p0 (W) - státusz átadása a rendszernek
p1 (L) - mennyi byte legyen rezidens (ide kerül a program teljes hossza!)

Dfree (Gemdos 54) - meghajtó szabad kapacitásának lekérése
p0 (W) - drive (0=aktualis, 1=A, 2=B, 3..)
p1 (L) - a DISKINFO struktúrának a kezdőcíme
e (W) - 0=OK, -46 = rossz meghajtóazonosító

Dcreate (Gemdos 57) - Alkönyvtár létrehozása
p0 (L) - Az alkönyvtár nevének kezdőcíme
e (W) - ha negatív, züri van !

Ddelete (Gemdos 58) - Alkönyvtár törlése (PC-seknek elismétlem: törlése!), csak DOS 6.0-tól!
p0 (L) - Az alkönyvtár nevének címe
e (W) - ismét, ha -, akkor @%!#$¥(* van!

Dsetpath (Gemdos 59) - útvonal beállítása
p0 (L) - Az alkönyvtár nevének címe
e (W) - szokásos.

Fcreate (Gemdos 60) - File létrehozása megnyitással (mj.: tehát vadonatúj file-ok megnyitása)
p0 (W) - az új file attribútumai
p1 (L) - a filenév kezdőcíme
e (W) - szokásos attribútumbitek:
bit 0: csak olvasható
bit 1: "hidden" file
bit 2: rendszerfile
bit 3: lemeznév

Fopen (Gemdos 61) - file megnyitása olvasás/írás céljából
p0 (W) - 0=csak olv./1=csak írás/2=írás/olvasás
p1 (L) - a filenév kezdőcíme
e (W) - handle: ezzel hivatkozunk később a file-ra; ha negatív, lehet duzzogni.

Fclose (Gemdos 62) - file lezárása
p0 (W) - file handle

Fread (Gemdos 63) - file olvasása
p0 (L) - a pufferterület kezdőcíme, ahova tölteni akarunk
p1 (L) - a betöltendő byte-ok száma (ha -1, akkor az összes, így tudunk egyszerre egy filet betölteni)
p2 (W) - handle
e (L) - a betöltött byte-ok száma; ha negatív, akkor ej, a rézangyalát!

Fwrite (Gemdos 64) - file írása
p0 (L) - a pufferterület kezdőcíme, ahonnan menteni akarunk
p1 (L) - a lementendő byte-ok száma
p2 (W) - handle
e (L) - a lementett byte-ok száma; ha negatív, akkor a nemjóját!

Fdelete (Gemdos 65) - file törlése
p0 (L) -a file nevének kezdőcíme
e (W) - ha negatív, én is az leszek!

Fseek (Gemdos 66) - pozícionálás file-on belül
p0 (W) - pozícionálási mód
p1 (W) - handle
p2 (L) - offset, mennyire tolódjon a pointer a file-ban
e (W) - szokásos mód:
0 - a file elejére
1 - a file aktuális pozíciójára
2 - a file végére

Fattrib (Gemdos 67) - file attribútumainak lekérése/beállítása
p0 (W) - attribútum
p1 (W) - 0 =csak lekérés / 1=beállítás
p2 (L) - a filenév kezdőcíme
e (W) - szokásos attribútumbitek:
bit 0: csak olvasható
bit 1: "hidden" file
bit 2: rendszerfile
bit 3: lemeznév
bit 4: Alkönyvtár
bit bit 5: "archive" bit

(Folyt. köv.)

FELHÍVÁS

Rendhagyó módon most nem én kívánom rugdosni a Tisztelt Egybegyűltet, szeretne valaki hozzátok szólni, fogadjátok szeretettel, olvassátok áhitattal! Most is szeretném megragadni az alkalmat, ha másnak is van mondanivalója, szívesen leközlöm. Ime:

Egy reménykeltő hírről szeretnék beszámolni, egy új ATARI-klub megalakulásáról! Január (nem JAGUAR) utolsó szombatján gyűltünk össze Törökszentmiklóson a szélrózsa minden irányából. Már most, első alkalommal is olyan érdekes témák kerültek előtérbe, mint a programozás, vagy a zeneszerkesztés. Ezenfelül ment a játék és a felhasználói prg-k tanulmányozása is.

Olyan tervek is megfogalmazódtak, mint egy nyári NAGY ATARIS PARTY egy tábor keretén belül, külföldi (sztár)vendégekkel, vagy programok magyarországi beáramlását elősegítő klubtagsági rendszer. Várunk minden lelkes ATARI-st (ATARI ST???), akinek kedve van valami újhoz, vagy csak be akar kapcsolódni a magyar ATARI-s életbe, az telefonáljon, vagy írjon a következő címre további infoért!

UHLE DÁNIEL
1112 Budapest, Eper u. 57/2
T:186-09-52

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Ebben a hónapban egy sok demoíró által problémásnak talált témakört, a dos könyvtárban található I/O rutinokat nézzük át, s le is közlünk egy modult, mely a file töltés, ill. mentés nemes műveletét akarja könnyebbé tenni. Sajnos hely hiányában a modult félbe kellett vágni és most csak a töltő résszel tudunk foglalkozni.

A modulban jelenleg csak egy rutin található, amelyet LoadName-nek kereszteltem és szubrutinként lehet meghívni. A Commodore konvenciók szerint megőrzendő regiszterértékeket megtartja, s a könyvtárak hívásakor báziscímként használatos a6 regisztert se bántja. A modulnak szüksége van a dos library báziscímére, amit a DosBase nevű változóban keres.

LoadName: File töltése adott vagy tetszőleges címre, filenév és opcionálisan adható könyvtárnév alapján.

Bemenő paraméterek:

a0: pointer a file nevére.

a1: pointer a file-t tartalmazó könyvtár vagy assign nevére. A rutin minden olyan sztringet elfogad, amelyre a CD parancs alkalmazható. Ha a1 értéke nulla, a program figyelmen kívül hagyja.

a2: pointer a buffer címére, ahova a file-t tölteni akarjuk. Ha ez nulla, a rutin lefoglal egy, a töltendő file méretének megfelelő memóriarészt, s a file-t ide tölti. FIGYELEM: ha ezt az opciót használjuk, a rutin által foglalt memória felszabadítása mindenkinek a saját dolga lesz!

Eredmény:

d0: a buffer címe vagy 0, ha futás során hiba következett be. Ez lehet lemezhiba, túl kevés memória stb.

d1: ha a buffer címét nem adtuk meg, akkor itt a rutin az általa lefoglalt buffer hosszát fogja megadni, amely pont a betöltött file méretének felel meg.

Pár szó a működésről: a szokásos mentegetések után a rutin leellenőrzi, hogy kell-e könyvtárat váltani. Amennyiben kell, ezt megteszi a ChangeDir szubrutin meghívásával. Ezek után megnyitja a file-t olvasásra, majd a következő jól elkülöníthető blokk segítségével leolvassa annak hosszát. Az ezt követő rész akkor kerül végrehajtásra, ha a hívó nem adott meg a buffernek címet. Itt történik a memóriafoglalás, az előzőekben leolvasott filehossznak megfelelően. Ezek után a rutin beolvassa a file-t a memóriába, majd lezárja azt.

Az L_Fail címke után kezdődő rész gondoskodik hiba esetén az összes általunk igénybe vett "rendszerholmi" visszaadásáról. Jól látszik, hogy a program minden hibalekezeléshez ezt a rutint használja, ezt segítik különböző, a forrás alján lefoglalt kapcsolók, ill. pointerek. Evvel a módszerrel a hibakezelő mindig tudja, hogy honnan hívták, s a program könnyen bővíthető marad, nem válik merevvé.

Sorozatunk következő részében ugyanezen modulnak a mentést végző részével foglalkozunk majd.

```
;=======================================
                incdir      lvo:
                include     dos_lib.i
                include     exec_lib.i

                incdir      includes:
                include     dos/dos.i
                include     exec/memory.i

                xref        DosBase

                xdef        LoadName

;=======================================
L_FILE          =8
L_DIR           =4
L_BUFFER        =0

LoadName        movem.l     a5/a6,-(sp)
                move.l      a0,-(sp)
                move.l      a1,-(sp)
                move.l      a2,-(sp)

                move.l      DosBase,a6
                move.l      sp,a5

                clr.l       L_Size
                clr.l       L_FIB
                clr.l       L_FH
                clr.l       L_Mem

                tst.l       L_DIR(a5)
                beq.s       NoDirChange
                move.l      L_DIR(a5),a0
                bsr         ChangeDir
                tst.l       d0
                beq.w       L_Fail

NoDirChange     move.l      L_FILE(a5),d1
                move.l      #MODE_OLDFILE,d2
                jsr         _LVOOpen(a6)
                move.l      d0,L_FH
                bsr         ODBARL
                tst.l       L_FH
                beq.w       L_Fail

                moveq       #DOS_FIB,d1
                moveq       #0,d2
                jsr         _LVOAllocDosObject(a6)
                move.l      d0,L_FIB
                tst.l       d0
                beq.w       L_Fail
                move.l      L_FH(pc),d1
                move.l      L_FIB(pc),d2
                jsr         _LVOExamineFH(a6)
                move.l      L_FIB(pc),a0
                move.l      fib_Size(a0),L_Size
                beq.s       L_Fail
                moveq       #DOS_FIB,d1
                move.l      L_FIB(pc),d2
                jsr         _LVOFreeDosObject(a6)
                clr.l       L_FIB

                tst.l       L_BUFFER(a5)
                bne.s       NoAllocMem

                move.l      4.w,a6
                move.l      L_Size(pc),d0
                moveq       #0,d1
                jsr         _LVOAllocMem(a6)
                move.l      d0,L_Mem
                beq.s       L_Fail
                move.l      d0,L_BUFFER(a5)
                move.l      DosBase,a6

NoAllocMem      move.l      L_FH(pc),d1
                move.l      L_BUFFER(a5),d2
                move.l      L_Size(pc),d3
                jsr         _LVORead(a6)
                addq.l      #1,d0
                beq.s       L_Fail
                move.l      L_FH(pc),d1
                jsr         _LVOClose(a6)
                clr.l       L_FH
                move.l      L_BUFFER(a5),d0
                move.l      L_Size(pc),d1
L_Out           add.l       #12,sp
                movem.l     (sp)+,a5/a6
                rts

L_Fail          tst.l       L_Mem
                beq.s       .no1
                move.l      4.w,a6
                move.l      L_Size(pc),d0
                move.l      L_Mem(pc),a1
                jsr         _LVOFreeMem(a6)
                move.l      DosBase,a6

.no1            tst.l       L_FH
                beq.s       .no2
                move.l      L_FH(pc),d1
                jsr         _LVOClose(a6)

.no2            tst.l       L_FIB
                beq.s       .no3
                move.l      #DOS_FIB,d1
                move.l      L_FIB(pc),d2
                jsr         _LVOFreeDosObject(a6)

.no3            moveq       #0,d0
                moveq       #0,d1
                bra.s       L_Out

;=======================================
; a0:Destination Dir
; d0:0 if failed else -1

ChangeDir move.l  a0,d1
                move.l      #ACCESS_READ,d2
                jsr         _LVOLock(a6)
                tst.l       d0
                beq.s       .fail
                move.l      d0,d1
                jsr         _LVOCurrentDir(a6)
                move.l      d0,OldDir
                moveq       #-1,d0
.fail           move.l      d0,DirResult
back            rts

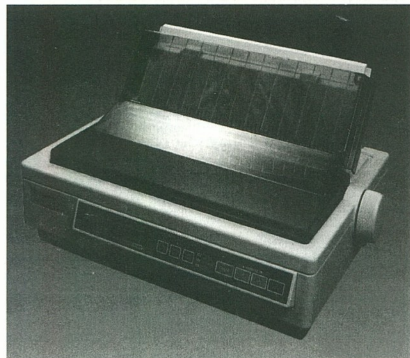
;(Old Dir Back and Release Lock)
ODBARL          tst.l       DirResult
                beq.s       back
                move.l      OldDir(pc),d1
                jsr         _LVOCurrentDir(a6)
                move.l      d0,d1
                jmp         _LVOUnLock(a6)

;=======================================
DirResult   dc.l    0
L_FH            dc.l        0
L_Size          dc.l        0
L_FIB           dc.l        0
L_Mem           dc.l        0
OldDir          dc.l        0
;=======================================
```

Prunoki

Hardware bazár

Panasonic KX-P2123 mátrixnyomtató

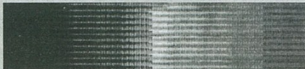


A mátrixnyomtatók a mai napig megtartották helyüket annak ellenére, hogy a lézer- és tintasugaras nyomtatók megjelenésekor sokan a végüket jósolták. Ennek leginkább két oka van: az egyik, hogy képesek több példányos nyomtatásra, a másik: az egy példányra jutó nyomtatási költség alacsony. Hátrányuk, hogy a nyomtatás jóval nagyobb zajjal jár mint pl. tintasugaras nyomtatóknál.

A Panasonic KX-P2123 nyomtató tervezői elhatározták, hogy felveszik a küzdelmet a mátrixnyomtatók legnagyobb ellenségével, a nyomtatás zajával. A zaj csökkentése érdekében részben a nyomtató légterét próbálták zárttá tenni, ami mellesleg a por ellen is jól védi a mechanikát, részben rezgés elnyelő anyagokat építettek be, végül lehetőséget teremtettek a nyomtatási sebesség választható csökkentése révén további csendesítésre (ún. szuper csendes nyomtatási mód).



eredeti kép



nyomtatott kép - 1. változat



nyomtatott kép - 2. változat

A nyomtató képes a papír befűzéstől függően húzó- vagy tolótraktoros üzemmódban működni, de lehetőség van egyedi lapokra történő nyomtatásra is. Az egyedi lap jelenthet akár borítékot is; itt jelentkezik előnyként, hogy nem szükséges a leporelló kifűzése (papír parkolás). Lehetőség van fekvő A/4-es lapok befűzésére is, de a nyomtatási szélesség ez esetben is 20,3 cm.



eredeti kép — *nyomtatott kép*

(SUPER QUIET)	(TEAR OFF)	(LOAD/PARK)	(ONLINE)	(FF)	(LF)
1 Emulation :	LQ-860	Proprinter X24E			
2 Character set :	Italic	Graphic 1	Graphic 2		
3 Code page :	USA	PC 852	Kamenicky	Hungarian	Latin II
4 Int'l char. set :	USA	France	Germany	England	Denmark 1
5 Int'l char. set :	Sweden	Italy	Spain 1	Japan	Norway
6 Int'l char. set :	Denmark 2	Spain 2	Latin America	Korea	Legal
7 Zero font :	Normal	Zero slash	Zero point		
8 Individual SW :	Download buffer ON/OFF	C.S.F mode ON/OFF	P.O detector ON/OFF	Buzzer ON/OFF	A.G.M mode ON/OFF
9 Individual SW :	Auto LF ON/OFF	Auto CR ON/OFF	Skip Perf. ON/OFF	G.Direction Uni/Bi	Tear off ON/OFF
10 Individual SW :		Data length 7bit/8bit	Auto load ON/OFF		

Konfigurálási lehetőségek

A nyomtatási beállításokat a készülék előlapjáról állíthatjuk be és a LED-ek segítségével az aktuális beállítás is lekérdezhető. Lehetőség van két beállítás eltárolására (makró). A nyomtató 3 + 6 + 1 (draft, LQ, SLQ minőségű) beépített betűkészlettel rendelkezik.

A Panasonic cég elkészítette a nyomtató Amigás meghajtóit is, így a nyomtatót nem csak IBM PC-n próbáltuk ki. Ha egyébként valamiért ezek nem lennének alkalmazhatóak, akkor is rendelkezésre áll a két beépített emuláció, választhatóan Epson LQ-860, ill. IBM Proprinter X24E. A próbák során kinyomtattunk többek között egy 24 bites szivárvány színátmenetet (a GURU 93/8-as szám 60. oldal tetején jelent meg nyomtatásban). Az alkalmazott programtól függően az eredmény kissé eltért. Hasonlóan kinyomtattunk néhány más képet is, de minden esetben megfigyelhető volt, hogy az eredmény sötétebb tónusú mint az eredeti kép. (Ez feltehetően abból adódik, hogy túl kicsi lesz az eredő felbontás a raszterezés miatt.) Természetesen ez a jelenség diagramok, vonalas ábrák (ahol a felületek színe eléggé állandó) nyomtatásánál nem jelentkezik zavaróan. A színes képek nyomtatása meglehetősen lassú, mert minden soron 8-szor esetleg 16-szor megy végig a nyomtató fej. Ez utóbbi módot nem célszerű használni, mert az első 8 menet után újra kezdi a színeket, ami a festékszalag gyors elkoszolódásához vezet.

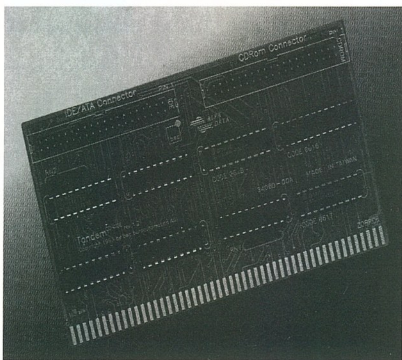
A nyomtató lehetőséget biztosít, hogy szöveges módban a nyomtatás színét egyszerűen (akár az előlapról is) megváltoztathassuk. Ezzel egyszerűen és gyorsan figyelem felhívó iratokat készíthetünk. A nyomtatási kép már draft módban is megfelelően olvasható volt.

A nyomtatóhoz magyar nyelvű kezelési útmutató tartozik, mely kisebb hibáktól eltekintve megfelelő.

(JOCO)

Magyarországi forgalmazó:
Intec Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.

bsc Tandem CD + IDE

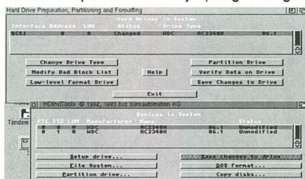


Az AT-buszos (IDE) hard diskek olcsóbbak mint a hasonló kapacitású SCSI társaik, viszont rendelkeznek azzal a hátrányos tulajdonsággal, hogy maximálisan 2 kapcsolható belőlük egy hard disk vezérlőre (SCSI vezérlő esetén alapállapotban is 7 ez a szám). Így a harmadik hard disk illesztése csak újabb vezérlő kártyával oldható meg. Ilyen kártyát kínál a német bsc cég.

A kártya Zorro II/III-as bővítősávba csatlakoztatható, és az AT-buszos hard disk vezérlő részen kívül tartalmaz egy CD-ROM vezérlőt is. Ez utóbbi a Mitsumi cég 3 CD-ROM-ját támogatja (LU-005S, FX-001S és FX-001D). Mi sajnos egyikkel sem rendelkezünk, így a CD-ROM-os funkciókat csak ismertetjük. A mellékelt CacheTandemCDFS filesystem végzi a rendszer felé az illesztését, ez (mint a neve is mutatja) cache-eli a CD-ROM műveleteket, a gyorsabb hozzáférés érdekében. E filesystem egyébként egy másik kereskedelmi software korlátozott verziója, mely abban jelentkezik, hogy csak a tandemcd.device-szal működik együtt és csak az ISO 9660-as formátumú CD-ROM-okat támogatja. A kártya egyébként kompatibilis a jelenlegi CD-ROM filesystemekkel (pl. OS 3.1 CDFileSystem, Babel, ASIM), így ha valaki már rendelkezik teljes értékű software-rel, annak nem kell újat vásárolnia. A jelenlegi software (a device driver) nem támogatja a multisession felírási formátumot, de hamarosan megjelenik az új verzió (szabadon letölthető a cég által működtetett BBS-ről). Meg néhány kisebb programot kapunk: a PlayCD segítségével audio CD-ket hallgathatunk, az EjectCD-vel a lemez software-es 'kidobása' érhető el.

A kártya CD-ROM vezérlőrészének egyébként létezik PCMCIA változata is (CD1200 néven), az installáló software automatikusan kiválasztja a szükséges meghajtó programokat. (A PCMCIA változat a tervek szerint CD-ROM-mal együtt kerül forgalomba.)

A hard disk vezérlőt (mint az elején már említettük) nem elsődleges vezérlőnek szánják - így nem lehetséges az általa kezelt egységekről a bootolás. A hard diskek vezérlősoftware-ét (kb. 20 kB) a boot partíció Expansion könyvtárában kell elhelyezni és a rendszer újraindítását követően a kártyához tartozó hard diskek is működőképesek. Ha új (még Amigán



nem formázott) hard diskeket csatlakoztattunk a kártyára, akkor a partícionálást, a filesystem megadását stb. a mellékelt HDInstTools programmal végezhetjük el. (Sajnos a kártya vezérlő programja nem teljesen kompatibilis az Amiga operációs rendszerhez tartozó HDToolBox programmal (a két 340 MB WD meghajtó közül csak az egyiket találta meg), így a program használata valóban szükséges). E program egyébként hasonló szolgáltatásokat nyújt mint a HDToolBox. Érdekes szolgáltatása a rendszernek, hogy lehetőség van jelszóval védett partíciók létrehozására, ekkor minden rendszer újraindítás során meg kell adni a jelszót a login procedúra során.

```
MKSoft DiskSpeed 4.2 Copyright © 1989-92 MKSoft Development
CPU: 68030 AmigaOS Version: 40.55 Normal Video DMA
Device: hd1: Buffers: 30
Comments: bsc Tandem

CPU Speed Rating: 1374

Testing directory manipulation speed.
File Create:      25 files/sec | CPU Available: 0%
File Open:        95 files/sec | CPU Available: 0%
Directory Scan:  494 files/sec | CPU Available: 0%
File Delete:     263 files/sec | CPU Available: 0%

Seek/Read:        82 seeks/sec | CPU Available: 0%

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:     180416 bytes/sec | CPU Available: 0%
Write to file:   211392 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file:  288320 bytes/sec | CPU Available: 0%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:     455845 bytes/sec | CPU Available: 0%
Write to file:   653312 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file: 1020416 bytes/sec | CPU Available: 0%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:     499712 bytes/sec | CPU Available: 0%
Write to file:   723184 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file: 1433600 bytes/sec | CPU Available: 0%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file:     839377 bytes/sec | CPU Available: 0%
Write to file:   966132 bytes/sec | CPU Available: 0%
Read from file: 1568941 bytes/sec | CPU Available: 0%
```

A vezérlőt a két legelterjedtebb tesztprogrammal vizsgáltuk meg: SysInfo 3.22 és DiskSpeed 4.2. A teszteket egy A3000-sel végeztük, melyet 3.1-es rendszerrel használunk. A vizsgálat eredményeit a mellékelt táblázatok és képernyőképek mutatják.

Véleményünk szerint a vezérlő az említett kisebb hibáktól eltekintve jól működik. A kedvező ára miatt ($89.00, ill. £69.00), csak a hard disk vezérlőrészért is megérheti az árát. A kártyához angol és német nyelvű dokumentációt mellékelnek, továbbá a software-ek is kétnyelvűek.

(JOCO)

bsc büroautomation AG
Postfach 400 368
D-80703 München

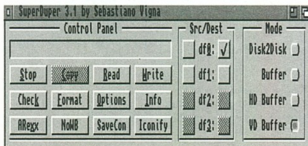
Így könnyű...

SuperDuper 3.1

A SuperDuper 3.0/3.1 lehetőséget ad arra, hogy az aktuális beállításokat a SaveCon gadget segítségével elmentsük és a legközelebbi indításkor az általunk beállított konfigurációban induljon a program.

Azonban a leírt lehetőség a gépek egyrészén nem működik. A megoldás egyszerű, a program indítása előtt el kell indítani a RexxMast programot, hogy aktiváljuk az ARexx-et. Ennek oka, hogy a Startup.supdup nevű file-t mint egy ARexx makrót hajtja végre a program.

(JOCO)



A Rendszerbarát

Elérkeztünk a CIA programozási sorozatunk utolsó részéhez, melyben egy kisebb(!) forráskód kerül közlésre.

AMIGADOS Release 2 compatible

```
#include <exec/memory.h>
#include <hardware/cia.h>
#include <resources/cia.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/cia_protos.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>

/* prototype-ok */
void StartTimer(struct freetimer *ft,
    struct exampledata *ed);
int FindFreeTimer(struct freetimer *ft,
    int preferA);
int TryTimer(struct freetimer *ft);
void main(int,char **);

#define COUNTDOWN 20
#define HICOUNT 0xFF
#define LOCOUNT 0xFF

/* A freetimer stuktúrában az általunk sikere-
sen lefoglalt timerhez tartozó értékeket tá-
roljuk, hogy a rutinok egy része, független
legyen a konkrét timertől. */
struct freetimer
{
    struct Library *ciabase;
    /* CIA Library Base                  */
    ULONG  timerbit;
    /* timer bit allocated               */
    struct CIA *cia;
    /* a CIA fizikai címe                */
    UBYTE *ciacr;
    /* a vezérlőregiszter címe           */
    UBYTE *cialo;
    /* a timer kisebb helyiértéke        */
    UBYTE *ciahi;
    /* a timer nagyobb hé. byte-ja       */
    struct Interrupt timerint;
    /* Interrupt structure               */
    UBYTE  stopmask;
    /* timer meg- és beállítás           */
    UBYTE  startmask;
    /* timer elinditási maszk            */
};

/* Az interrupt rutin és a főprogram közötti
kommunikáció és az interrupt rutin számára le-
foglalt változók. */
struct exampledata
{
    struct Task *task;
    /* a task, melyhez a signal menni fog */
    ULONG   signal;
    /* a signal bit tárolására szolgál */
    ULONG   counter;
};

struct CIA *ciaa = (struct CIA *)0xbfe001;
struct CIA *ciab = (struct CIA *)0xbfd000;

#ifdef __SASC
void __regargs __chkabort(void) {}
#else
#ifdef LATTICE
void chkabort(void) {}
#endif
#endif

/* Az interrupt rutin egy számlálót működtet,
ha véget ért a számlálás jelez a főprogram
felé */
void __asm __interrupt ExampleInterrupt(
    register __a1 struct exampledata *ed)
{
if (ed->counter)
    ed->counter--;
else
    {
    ed->counter = COUNTDOWN;
    Signal(ed->task,(1L << ed->signal));
    }
}

void main(int argc, char **argv)
{

struct freetimer ft;
struct exampledata ed;

ed.task = FindTask(0L);

if (ed.signal = AllocSignal(-1L))
{
    ft.timerint.is_Node.ln_Type =
                        NT_INTERRUPT;
    ft.timerint.is_Node.ln_Pri  = 0;
    ft.timerint.is_Node.ln_Name =
                        "cia_example";

    ft.timerint.is_Data  = &ed;
    ft.timerint.is_Code  = ExampleInterrupt;
/* erre a sorra egy Warning-ot kapunk, de az
elkerülésére nem látszik egyszerű megoldás */

    printf(
     "Attempting to allocate a free timer\n");

    if (FindFreeTimer(&ft,TRUE))
        {
        printf( (ft.cia == ciaa) ?
            "CIA-A timer " : "CIA-B timer ");
        printf( (ft.timerbit == CIAICRB_TA) ?
            "A allocated\n" : "B allocated\n");

        /* Tájékoztatóul kiírtuk a megtalált
timert. Induljon a számolás. */

        StartTimer(&ft,&ed);

        /* Várakozás a interrupt rutin jelzé-
sére (signal)  */

        printf("Waiting for signal bit
%ld\n",ed.signal);

        Wait(1L<<ed.signal);

        printf("We woke up!\n");

        /* A lefoglalt timert szabadítsuk fel!
*/

        RemICRVector(ft.ciabase,ft.timer-
bit,&ft.timerint);

        }
    else
        printf(
         "No CIA interval timer available\n");

    FreeSignal(ed.signal);
    }
}


void StartTimer(struct freetimer *ft, struct
exampledata *ed)
{
register struct CIA *cia;

cia = ft->cia;

if (ft->timerbit == CIAICRB_TA)
    {
    ft->ciacr = &cia->ciacra;
    ft->cialo = &cia->ciatalo;
    ft->ciahi = &cia->ciatahi;

    ft->stopmask = CIACRAF_TODIN |
           CIACRAF_PBON | CIACRAF_OUTMODE |
           CIACRAF_SPMODE;
    ft->startmask = CIACRAF_START;
    }
else
    {
    ft->ciacr = &cia->ciacrb;
    ft->cialo = &cia->ciatblo;
    ft->ciahi = &cia->ciatbhi;

    ft->stopmask = CIACRBF_ALARM |
              CIACRBF_PBON | CIACRBF_OUTMODE;
    ft->startmask = CIACRBF_START;
    }

/* Mivel előfordulhat, hogy az alkalmazott
fordító olyan kódot generál, mely a task vál-
tással megszakítható, a regiszterek állításá-
nak idejére tiltsuk meg */
Disable();
*ft->ciacr &= ft->stopmask;
/* STOP timer, 02 számlálás, folyamatos mód */
Enable();

SetSignal(0L,1L<<ed->signal);

ed->counter = COUNTDOWN;

*ft->cialo = LOCOUNT;
*ft->ciahi = HICOUNT;
/* számlálási érték betöltése */

Disable();
*ft->ciacr |= ft->startmask;
/* számlálás engdélyezése */
Enable();
}

/* Mint említettük a timer-ek kiosztása nem
kötött, az alábbi kódrészlettel keresható egy
szabad. Lehetőség van megadni, hogy a CIAA,
vagy a CIAB timer-ei kerüljenek először próbá-
ra. */
int FindFreeTimer(struct freetimer *ft, int
preferA)
{
struct Library *ciaabase, *ciabbase;

ciaabase = OpenResource(CIAANAME);
ciabbase = OpenResource(CIABNAME);
/* Nem érdemes globális változóként megőrizni
az értékeket, mert nincs a rendszernek Close-
Resource() függvénye! */

if (preferA)
    {
    ft->ciabase = ciaabase;
    /* library address  */
    ft->cia     = ciaa;
    /* hardware address */
    }
else
    {
    ft->ciabase = ciabbase;
    /* library address  */
    ft->cia     = ciab;
    /* hardware address */
    }

if (TryTimer(ft))
    return(TRUE);

/* Az előnyben részesített CIA-nak nem volt
szabad timere, próbáljuk a másikat */
if (!(preferA))
    {
    ft->ciabase = ciaabase;
    ft->cia     = ciaa;
    }
else
    {
    ft->ciabase = ciabbase;
    ft->cia     = ciab;
    }

if (TryTimer(ft))
    return(TRUE);

return(FALSE);
}

/* próbáljuk először az A Timert, ha nem sike-
rül, akkor a B-t */
int TryTimer(struct freetimer *ft)
{
if (!(AddICRVector(ft->ciabase, CIAICRB_TA,
                        &ft->timerint)))
    {
    ft->timerbit = CIAICRB_TA;
    return(TRUE);
    }

if (!(AddICRVector(ft->ciabase, CIAICRB_TB,
                        &ft->timerint)))
    {
    ft->timerbit = CIAICRB_TB;
    return(TRUE);
    }

return(FALSE);
}
```

(JOCO)

FMV
Amiga CD^{32}

Végre megjelent a Commodore FMV (Full Motion Video) modulja Amiga CD^{32}-höz. A gép hátsó bővítősávjára helyezhető eszközzel a Commodore konzol képes Video CD-k lejátszására. Egy Video CD-n megközelítőleg 70 percnyi kép és hanganyag fér el. A kép minősége jobb mint a VHS rendszereké, a hang pedig súrolja a HIFI határait. A mozgóképek tömörítéséhez a VideoCD szabvány az MPEG1-es tömörítési eljárást használja. Érdekesség, hogy az FVM modullal felszerelt CD^{32}-es minden probléma nélkül fogadja a Philips CD-I-hez készített VideoCD-ket és lejátssza azokat.

Az FMV modul ára 499,- DM

Eddig megjelent Video CD-k: - Andrew Loyd Webber - Black Rain - Bon Jovi: Keep the Faith - Patriot games - Star Trek 6 - Top Gun



IV24 v3.0
v3.0

Az amerikai GVP a népszerű 24 bites grafikus-video kártyájának az Impact Vision 24-nek új változatát jelenteti meg a napokban. Természetesen az új kártya is képes 24 bites képek megjelenítésére, képkeverésre, képdigitalizálásra.

Az új IV24 már teljesen kihasználja az Amiga 4000-es nyújtotta lehetőségeket, így a 24 bites video slot-ot amely kétszeresére gyorsítja képmegjelenítést. A 256 színű AGA módok a számítógép és a video képének finomabb keveredését teszik lehetővé.

Magyarországi forgalmazó: Thalympex

Snap Maps
Új textúrák

A 3D-s programok kedvelőinek bizonyára most eláll a lélegzetük e kép láttán - fantasztikusan jól néznek ki ezek a növények. Ez Snap Maps - textúragyűjtemény növénymintáinak köszönhető. Ebben a gyűjteményben számos képet találunk. Ami a legfontosabb, nemcsak a színezéshez találunk képeket, hanem egy adott anyaghoz tartozik Bump Map és Clip Map is. A Bump Map a felület egyenetlenségét adja, míg a Clip Map a test alakját nyírbálja megfelelő formájúra. Jó példa erre a képen látható növények levelei: minden levél egy síklap, amelynek alakját a levél formájú Clip Map adja, színét a Color Map és a levelek erezetét stb. pedig a Bump Map.

A Snap Map gyűjtemény 6 lemezből áll, és a különböző anyagokhoz tartozó képek IFF-ILBM formátumban találhatók meg rajtuk, így gyakorlatilag bármely 3D-s programhoz felhasználhatók.

X-Pert
Újdonságok

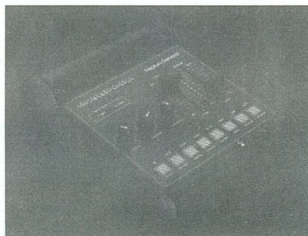
A GURU korábban beszámolt a Merlin és a Merlin II-es grafikus kártyákról, most újabb híreket kaptunk az X-Pert-től két Merlin bővítésről. Az első az X-Calibur a digitalizáló modul, amelyen egy "Magic Cube" képfeldolgozó processzor található, amely hardver képméretezést, ditheringet tesz lehetővé.
A digitalizáló modul ára: 698,- DM

A második bővítés az X-TV. Az X-TV nem más mint egy TV külső TV Tuner, amelynek segítségével TV-t nézhetünk a számítógép monitorán. Az X-TV-ben található még egy TXT dekóder is.
Az X-TV ára: 398,- DM

X-pert Computer Services
Dorfstr. 14.
54597 Strickscheid
Tel.: (06556) 814
Fax : (06556) 1273

Neptun
Új Genlock

A német Electronic Design sok videóval kapcsolatos terméket mutatott már be az Amigákhoz, többek között a nevükhöz fűződik a Sirius Genlock is. Új Genlock-juk a Neptun paramétereiben, tudásában jobb mint eddig bármelyik eszközük. A



képkeveredés szabályozása történhet kézzel vagy automatikusan, a bejövő videojel típusát a Genlock automatikusan felismeri (FBAS, Y/C). Van monitor továbbvezetés és lehetőség van az Amiga képének felhasználására alpha-csatornaként - a képkeveredés finomszabályozására, anti-aliasing hatás létrehozására. A Genlock minden funkcióját szoftverből is szabályozhatjuk. Hasznos a "StandBy" gomb - ennek hatására a Neptun átengedi az Amiga nem videokompatibilis felbontásainak képét.

A Neptun ára: 1198,- DM

Electronic-Design
Detmoldstr. 2,
80935 München
Germany
Tel.: (089) 3515018
Fax : (089) 354359

Marinov 'Gaborca' Gábor



Tripla sebességű CD-ROM-ok

A normál sebességű CD-ROM-drive-ok megjelenése után hamar kiderült, hogy a számukra szánt multimédiás feladatra kevéssé alkalmasak, mivel a winchesterek 1 MB/sec körüli adatátvitele és 11 msec hozzáféréséhez képest ezek csak 150 kB/sec adatátvitellel és 350 msec hozzáférési adatokkal rendelkeznek. Így nem alkalmasak teljes képernyős video és egyéb nagy adatmozgással járó alkalmazásokhoz. Az ismertebb hardware-gyártók folytatták a fejlesztést és kihozták először dupla sebességű drive-jaikat, melyek már kb. 300 kB/sec adatátvitellel rendelkeznek. Ezek már sok területen igen jól használhatók, de egyes alkalmazásokhoz még ezek is lassúnak bizonyulnak. A legújabb lépés ezen a területen a tripla sebességű CD-ROM-ok megjelenése, az NEC és a Procom Technology gyártásában. Ezek SCSI2-kontrolleresek, már másodpercenként 450 kbyte-ot továbbítanak és a hozzáférésük is jelentősen felgyorsult, az átlagos hozzáférési idő 200 ms alá csökkent, amivel már kezdik megközelíteni a winchesterek sebességét. Természetesen audio és Kodak PhotoCD-k lejátszására is képesek, és támogatják a multisession formátumú felírási módot. Ezen CD-ROM-drive-ok jelenleg még nem túl olcsók, azonban egyes területeken kizárólag ezek használhatók (főleg grafikai és multimédiás alkalmazásoknál).

Charlie

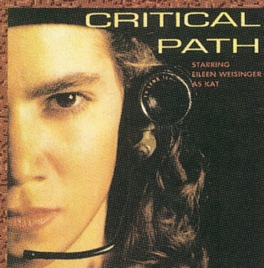
CD-ROM NEWS

A CD-ROM-os technika rohamos fejlődése és az egyre sűrűbben megjelenő CD-ROM-os játékok arra ösztönözték a GURU-csapatot, hogy egy külön rovatot indítson ezen újdonságok bemutatására. Ezzel szeretnénk a PC-CD-ROM-tulajdonosok egyre növekvő tábora számára, a legfontosabb újdonságokat bemutató információforrást nyújtani. Havonta a 3-4 legérdekesebb CD-ROM-os programot mutatjuk be, esetleg, ha szükséges, néhány tippet is közlünk. A CD-ROM-okat a PIXEL Graphics biztosítja a számunkra. Most pedig lássuk az e havi érdekességeket!



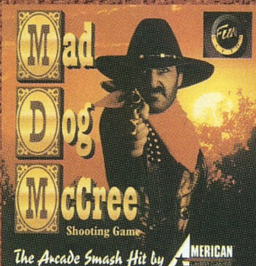
Iron Helix
Spectrum Holobyte/Microprose
(Windows-CDROM)

A csúcs szimulátorairól híres Microprose új játékában egy igen érdekes sci-fi-történet közepébe csöppenünk: egy harci űrrepülőgép száll irányítás nélkül a távoli űrben. A fedélzeten található egy újonnan kifejlesztett biológiai fegyver, mely irányíthatatlanná vált. Egy mesterséges vírusról van szó, mely néhány óra leforgása alatt képes egy bolygó teljes lakosságát elpusztítani. A biztonsági rendszerben keletkezett hiba folytán elszabadult egy kis mennyiségű vírus, mely elég volt ahhoz, hogy néhány órán belül a hajó teljes személyzete holtan feküdjön. A teljes megsemmisítésre programozott számítógép átveszi a teljes irányítást a vezető nélkül maradt hajó felett. Lézerfegyverekkel megrakodva közeledik egy sűrűn lakott bolygóhoz, és mintegy másfél óra múlva fog megérkezni, ha addig meg nem állítja valaki. Hogy egy katasztrofális háborút elkerüljünk, egy általunk távirányított robotot küldünk az elszabadult hajó fedélzetére, hogy a fedélzeti számítógépet átprogramozza. A robotot a képernyő nagy részét betöltő irányító-panelen a megfelelő gombokra kattintással vezérelhetjük. A fedélzeti számítógép kiküld egy felfegyverzett robotot a fogadásunkra, mely mindig a sarkunkban van és a megpróbál megsemmisíteni. A hajón az ajtókhoz és Data-portokhoz kulcsként DNS-kódokat használnak, így először a személyzet néhány fontosabb tagjának kódját kell megtalálnunk (SCAN). Ezután ezek segítségével hozzá tudunk férni két data-portban található, a személyzet által hátrahagyott video-üzenethez, melyek elmagyarázzák hogyan lehet az utánunk küldött robotot és a hajót megállítani, végül ezt kell végrehajtanunk a még rendelkezésre álló időn belül. A játék teljesen filmszerű. Az intróban a kapitány utolsó szavai, valamint később a játék folyamán a személyzet üzenetei videofelvételként láthatók és hallhatók. Az egész játékban a Lands of lore-hoz hasonló technikával, de ray-tracelt grafikával megjelenített hajóbelsőben járkálhatunk. Az akciót negyedképernyőn láthatjuk és duplasebességű CD-ROM-os gépen nem voltak felesleges várakozási idők. Összességében nagyon hangulatos és igen színvonalasan kivitelezett játék sci-fi rajongók számára.



Critical Path
Media Vision
(Windows-CDROM)

A korábban csak hangkártyáiról ismert hardware-gyártó alapított egy multimédia programok készítésére szakosodott software-céget, ennek első jele ez a program. Ez egy interaktív akciófilm, mely a 3. világháború után játszódik. A történet elejét az intró kiválóan mutatja be. A játék folyamán végig negyedképernyős Quicktime formátumú videot játszik a program, melybe a megfelelő helyen beavatkozva befolyásolhatjuk az események menetét. Egy elhagyatott üzem irányítótermében ülünk, és társunkat Kat-et kell a különböző nehézségeken és csapdákon átsegítsük. Az üzemben mindenütt elhelyezett kamerákon keresztül folyamatosan látjuk Kat mozgását, a karjára helyezett kommunikátoron át pedig tartani tudjuk vele a kapcsolatot. Megfelelő kódok beütésével és az irányító panelen lévő gombok kellő pillanatban való megnyomásával aktiválhatunk egyes dolgokat az üzem távolabbi pontjain, illetve irányíthatjuk közvetve Kat-et. Erre való utalások találhatók az irányítóterem korábbi lakójának a képernyő alján látható könyvében. Rákattintva tudjuk kinyitni azt és lapozgatni benne. A játékban mintegy 20 jelenetben avatkozhatunk be és ez kb. 45 percnyi videofilmnek felel meg. A játék kivitelérõl csak pozitívan nyilatkozhatok. Hi-color VGA-kártyán 640×480 felbontás mellett 32.000 színben megy a film. A játék rendkívül hangulatos, ténylegesen tudunk izgulni társunkért. Kicsit rövidre sikeredett (egy pár nap alatt végigjátszható a játék), de aki nem perfekt angol, az viszont majd kötelezőnek érzi, hogy néhány résznél a szótárhoz nyúljon. A játékban a videok ray-tracelt háttér és digitalizált video tökéletes keverékei. Aki ray-tracing-gel foglalkozik, azoknak mindenképpen ajánlom, hogy nézzék meg ezt a játékot. Nekem a szuper hangulata és grafikája miatt ez tetszett legjobban az ehavi 3 játék közül.



Mad Dog McCree
AmericanLaserGames
(DOS-CD-ROM)

Ez a játék eredetileg játéktermi automatára készült. A játékmenet egyszerű, egy vadnyugati városban kell rendet tennünk. Maddog McCree és bandája rettegésben tartja a városkát, és úgy látszik a seriff is tehetetlen. A játékban először a seriffet kell saját börtönéből kiszabadítani, melyhez eláruIhatjuk, hogy a kulcsot a bárban találhatjuk meg. Később a játék megnyeréséhez az elrabolt polgármestert és lányát is ki kell szabadítsuk. Aki nem ismerné, a játék eredetije egy egyszerű lövöldözős játék volt, ahol pisztollyal kellett lövöldözni. Majdnem egész képernyős, folyamatos, digitalizált videofilmben lövöldözünk , ami rendkívül hatásos annak ellenére, hogy néhol a megfelelő sebesség elérése érdekében lecsökkentik a felbontást. Ez mozgásnál nem túl zavaró, csak mikor megáll a mozgás. A játéktermi pisztolyt itt a mouse és a kurzor helyettesíti, tölteni a képernyő alján jobb kattintással lehet. A játék elég gyorsan végigjátszható lett volna ezért beraktak 3 nehézségi fokozatot. Szintén nagyon megdobja a program hangulatát az egyes jelenetek után megjelenő, és hasznos tippeket adó öregúr. A program nagy előnye, hogy időnként újra elővehető egy kis lövöldözésre.

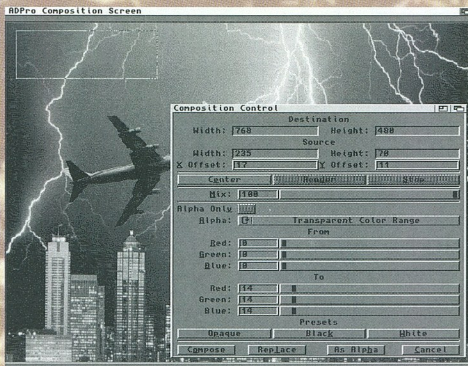
Art Department Professional

ADPro v2.5

Az amerikai ASDG Inc, az egyik legmegbízhatóbb az Amiga szoftverfejlesztő cégek között - bizonyítja ezt a legendás képfeldolgozó program, az Art Department Professional új változata is.

Az ADPro gyakorlatilag mindenhol megtalálható, ahol professzionális szinten foglalkoznak grafikával Amiga gépeken. Mind álló- és mozgóképek manipulációjánál nélkülözhetetlen.

Az ADPro moduláris felépítése nem változott. Az ún. "Loader" modulok valamelyikén keresztül különböző formátumú képeket tölthetünk a memóriába. Az "Operátor" modulok segítségével a legkülönbözőbb változtatásokat eszközölhetünk a képen, az egyszerű színváltoztatástól kezdve a térbeli elforgatáson át, egészen a kép alakjának szabad torzítá-



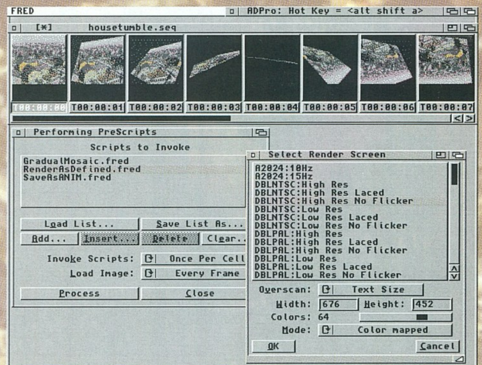
ság. A "Saver" modulok az eredmény elmentésére szolgálnak. Természetesen az egész rendszer Arexx-ből is vezérelhető, így az ADPro kiválóan alkalmas az effektek animációs alkalmazására is. Képsorozatokkal végzett műveletekhez az új ADPro több mint 100 előre megírt Arexx programot tartalmaz, melynek többségét a FRED-ből (Frame Editor) indíthatjuk.

A korábbi ADPro változatokban az idők folyamán nagyon sok minden fejlődött, csak egyetlen dolog maradt változatlan: a felhasználói felület. A kisfelbontású képernyő, a topáz-8-as betűkészletre épülő sajátos "gombrendszer" már messziről árulkodott az ADPro jelenlétéről. Nos mindez az új verzióban alapjaiban megváltozott - a 2.5-ös legnagyobb újítása a korszerű, tetszetős, új felhasználói felület, amely az ASDG hírnevéhez méltóan teljes összhangban van a Commodore "Style guide" ajánlásával.

Az új programot alapvetően kétféle üzemmódban működtethetjük: az elődjeihez hasonló "gombos" megoldással - ezt egyszerűsége teszi vonzóvá, vagy "listás" módban - ennek kezelése bonyolultabb, ám gyorsabb. Az új "listás" módban az ADPro ablak négy részre van osztva: "Loader"-ek, "Saver"-ek, "Operator"-ok és egy újdonság a "User Command"-ablakok töltik be a képernyőt. Ez utóbbi területen jelennek meg az általunk definiált parancsok, amelyeknek ARexx nyelvben definiálhatunk és akár tartalmazhatnak külső parancsokat is az ADPro utasítások mellett. Érdekes újítás, hogy az Amiga grafikai lehetőségeinek teljes kihasználása mellett az új ADPro több grafikus kártyát is közvetlenül támogat. Ezek név szerint a Picasso, Retina, Video Toaster és az EGS alapú kártyák. Ezeknek a képernyőjén az ADPro képes a manipulált képeket 24 bitben megjeleníteni. Mivel a grafikus kártyák illesztése is modulok formájában történt meg (Displays2 könyvtár), várható, hogy az idő múlásával egyre több kártyához készül meghajtó.

A korábbi teljes képernyős képmegjelenítés után most már akár egy ablakban is megszemlélhetjük a képeket. Ez az ablak természetesen bármelyik "Public Scrren"-en megnyitható, nemcsak a Workbench képernyőn - érdekes látvány amikor az ADPro által átszínezett kép a Directory Opus képernyőjén jelenik meg egy ablakban... Ugyanez igaz magára a kezelőablakokra is. Ezeket is megnyithatjuk bármely - az Amiga Display Database-ben nyilvántartott - képernyőn, vagy akár egy tetszőleges Public Screen-en is. Ez nagyon hasznos pl. kötegelt képfeldolgozáskor, ha a FRED-et használjuk: az ADPro a saját ablakait képes a FRED képernyőjére megnyitni így egyszerre láthatjuk a manipulálandó képkockákat és az ADPro felhasználói felületét.

Dicséretes a font-érzékenység: tetszőlegesen beállíthatjuk, hogy a felületen milyen betűkészlettel jelenjenek meg a feli-



ratok. Így nem kerülünk bajba egy 1280×1024-es képernyőn sem, mert beállíthatunk nagyobb méretű, jobban olvasható betűket. Ha véletlenül túl nagy betűméretet választanánk, akkor az ADPro automatikusan visszatér az alap topáz 8-as betűtípusra.

Hat új képformátum támogatása jelent meg az ADPro 2.5-ben, ezek: CDXL (Commodore CD alapú animációs formátuma), Digital Broadcaster JStream (nagyfelbontású 24 bites animációk lejátszására alkalmas kártyának a saját "Motion JPEG" képformátuma), FLC és FLI IBM PC-n használatos animációs formátumok, ICON Amiga ikon, ICO Windows ikon formátum.

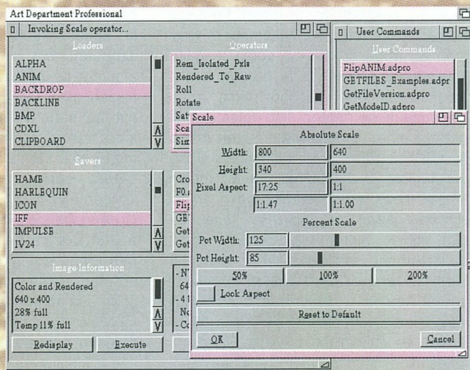
Az ADPro-hoz kapható ún. Professional Conversion Pack (PCP) kiegészítő modulok is bővültek három új formátummal: SGI (Silicon Graphics Indigo), Alias, Wavefront. Csemege a Mand2000 nevű loader modul, amely az azonos nevű program által mentett fraktál képeket tölti be. Ezek nem egyszerű képek, hanem a fraktálok számos paraméterét még állíthatjuk betöltés alatt - gyorsan rendkívül tetszetős mintázatokhoz juthatunk ezáltal.

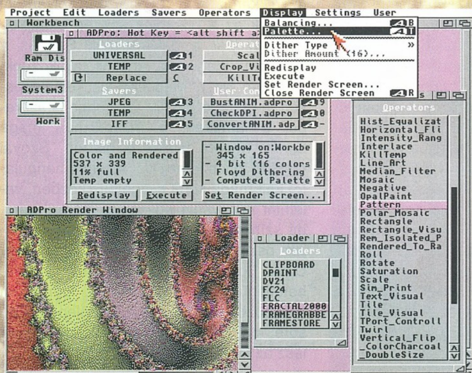
Az új felhasználói felület, új Loader és Saver modulok mellett természetesen még más újdonságok is helyet kaptak a csomagban, ilyen például a képkomponálási lehetőségek bővítése - színtartományra keverés az eddigi egy szín helyett - valamint alpha alapú képkeverés támogatása valamennyi képformátumnál. Két új Operator modult is találhatunk, ezek a Pattern - képkivágás alapján feltölt egy területet a mintával - és a Histogram Equalization. A FRED is bővült egy új modullal a Cinemorph-fal. A Cinemorph a 24 kép/s formátumú (film) mozgóképről konvertál a 50/60 félkép/s jellegű (video) mozgóképekre.

Apróság, ám mégis nagyon hasznos: Lock Screenmode és Lock Depth opciók. Ezek használatával ha beállítottunk egy képernyőmódot és színmélységet az ADPro-nak, akkor egy új kép betöltésekor a képben levő hasonló jellegű információk nem írják felül a mi beállításainkat. Pl. ha olyan monitorunk van, amely nem képes megjeleníteni a PAL video felbontásokat csak a DblPAL, Multiscan módokat, akkor a Rendering (megjelenítési) módban a kettő közül beállítjuk valamelyiket és Lock-oljuk ezt a képernyőmódot, akkor egy PAL képernyő betöltése után is az előbbi beállításban jelenik meg a kép (és így megnézhető).

A Scale operátor - amely a képek átméretezésére szolgál - is egy újabb figyelmességgel bővült. A "Lock Aspect" bekapcsolása után a kép szélességi vagy magassági információjának megváltoztatása automatikusan megváltoztatja a párját is, úgy hogy a kép arányai változatlanok maradjanak.

Régóta az ADPro része a nyomtatási (és színre bontási) lehetőség a Workbench-ben beállított nyomtatóra. Az új ADPro emellett közvetlenül támogatja a forradalmi ár/teljesítmény arányt mutató Fargo Primera színes nyomtatót, ill. annak speciális "dye sublimation" nyomtatási módját.





A szoftver jelentős megváltozását követi a kézikönyv is: az új változat 9 tanító példázatot tartalmaz, amely lépésről-lépésre vezet be a program rejtelmeibe, valamint bővített ARexx leírást a profik igényei szerint. A kézikönyv ezeken kívül még sok apró változtatáson ment keresztül, kifejezetten a felhasználók kérései alapján.

Személy szerint nekem az új ADPro nagyon tetszik - gyorsabb, szebb, jobb. Minden Amiga felhasználónak melegen ajánlom, aki - bármilyen szinten - képfeldolgozással foglalkozik. Az egyetlen korlátozó tényező csak a magas erőforrásigény lehet:

minimum konfiguráció az ADPro 2.5 futtatásához:

- AmigaOS 2.04 vagy újabb
- 4 MB Fast-RAM
- merevlemez

Javasolt konfiguráció:
- gyors processzor (68020 vagy jobb)
- memória bővítés

Marinov 'Gaborca' Gábor

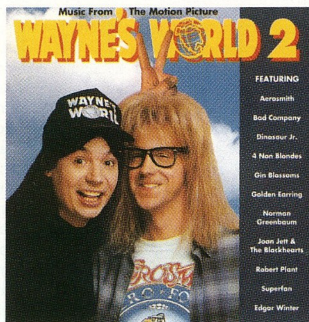
ASDG Incorporated
925 Stewart Street
Madison, WI 53713
USA
Tel.: (608) 273-6585
Fax : (608) 271-1988

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



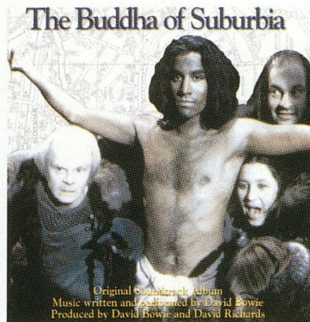
ZZ TOP - Antenna

Szerencsére mostanában már nem csak azért jelennek meg a Best Of válogatások, mert az illető zenekarnak vagy előadónak véget ért a pályafutása, hanem azért is, mert ezzel igen jól le lehet zárni egy együttes pályájának egy szakaszát. Azután persze jöhet a következő adag. Ez történt a ZZ Top esetében is. Megjelent a nagysikerű válogatás a legjobb számokból, azután pedig az új album! Mondhatnánk azt is, hogy ez az év is jól indul és valóban: az új lemez fantasztikusra sikeredett. Természetesen kicsit más a hangzás mint az eddig megszokott, de az új elemek is pillanatok alatt megkedvelhetőek, később pedig szinte hiányoznak, ha régebbi Top felvételt hallgat az ember. S hogy miért éppen Antenna a lemez címe? Erről hallgassuk a csapat tagjait: "Az antenna annak idején, amikor csak rádió létezett, igen fontos szerepet játszott a Rock&Roll terjedésében, hiszen mindenki aki élt és mozgott az USA-ban - rádiót hallgatott. Összekötötte az embereket, segített létrehozni egy új Amerikát." Bizony, a jó öreg R'R; még mindig vannak emberek akik fanatikusan, és milyen jól művelik. Gondolom nem okoz meglepetést senkinek sem, hogy az Antenna igencsak magasra került, egyenesen az amerikai lemezlisták élére. Külön nincs kedvem kiemelni egy számot sem, hiszen - mint minden ZZ TOP lemezt - ezt egy az egyben kell hallgatni. Tehát itt az ideje, hogy te is beszerezz magadnak egy jó kis Antennát, Made In Texas, USA. Még valamit: a fazon nem változott számottevően, tehát még mindig két gyönyörű szakáll díszíti a



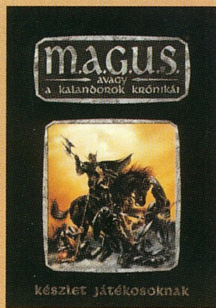
Wayne's World 2 - Soundtrack

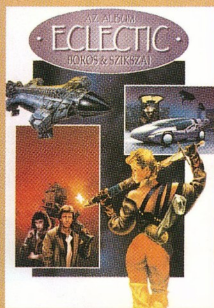
Ismét buli van! Bár amikor ezt a cikket írom, nálunk még nem játsszák a filmet, az ördögi páros visszatért a filmvászonra. Ők sem kerülték el tehát a klasszikus álomgyári - egy rókáról minél több bőrt lehúzni c. fejezetet, de talán nem is baj. A filmből amit láttam az jó volt, talán még kicsit jobb is mint az ominózus első rész, bár így a részletek alapján ítélni nem éppen megengedhető dolog. Mindenesetre új rész, új soundtrack, ami ismét csak nagyszerűen sikerült, hála a rajta szereplő zenészeknek. Meg kell jegyeznem azonban, hogy nem is nehéz egy ilyen jó albumot összehozni ennyi jó zene közül, hiszen csak válogatni kell az utóbbi pár évtized néhány nagy sikere közül. Hogy kik is a résztvevők? Elsősorban az Aerosmith, akik két dallal is szerepelnek a lemezen, amely két dal mindjárt két élő koncertfelvétel is, az egyik az isteni Shut Up And Dance. Szerepel még a lemezen a Bad Company, a 4 Non Blondes, Robert Plant, a Gin Blossoms, Dinosaur Jr. és még sokan mások. Külön kiemelném Joan Jett-et, akit mifelénk nem sokan ismernek, viszont akik ismerik, azok meglehetősen odavannak a hangjáért, no persze a külalak se semmi. A lemezen szereplő I Love Rock & Roll c. száma igazán jó és érdemes beszerezni további felvételeket is tőle. Na persze van egy Bonus Track is a CD-n, úgysem fogod kitalálni, mi az! A plusz felvétel egy bizonyos mostanában is rongyosra játszott szám, a címe Y.M.C.A. Na ki játssza? Ha nem tudod nem baj, úgy sincs rajta a lemezborítón. Tehát: Wayne's World 2 !!!!!

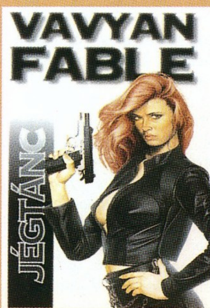


David Bowie - The Buddha Of Suburbia

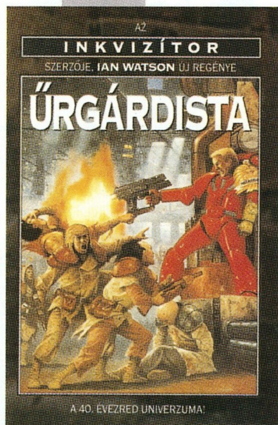
Bowie tavaly egy kissé különös vállalkozásba kezdett. A patinás BBC egyik tévéjátékához írt zenéket. Sajnos a filmeket nem sikerült megszereznem, pedig a zene alapján igencsak kíváncsi lettem volna, hogy miről is szól a furcsa című sorozat. Mindenesetre a zene megjelent CD-n is, és így kiváló alkalom nyílt arra, hogy ismét egy ismeretlen Bowie-arcot fedezzünk fel. A szerző a zenékkel megpróbálta visszahozni egy kicsit a '70-es évek hangulatát, mind a dallamokkal, mind pedig a szövegekkel. Alább egy kis lista azokról a dolgokról, amelyek Bowie-t inspirálták akkor és ma: Pink Floyd, Kraftwerk, a szabadversek, a Blueskocsmák, egyedüllét, T.Rex, a New Yorki klubok, Andy Warhol és a lista végtelenül folytatódik. A szöveg körülbelül a fele a szokásos dalszövegnek, a másik fele pedig azért került a dalokba, mert olyan jól hangzik az a bizonyos szöveg elénekelve. Egy pár a dalcímekből: Sex és a templom; Idegenek, amikor találkozunk; Névtelen No.1. Még egy kis különlegesség, a címadó dal két verzióban is szerepel a lemezen, a másodikban maga Lenny Kravitz játszik a gitáron. Szóval egy irtó jó kis lemez ez, különös hangulatot kelt maga körül hallgatása közben, valamint mindvégig egységes marad, semmi színvonal-ingadozás. Meg kell mondjam őszintén, nem gondoltam volna, hogy Davis Bowie ilyenekre is képes, ilyen hihetetlenül magas színvonalú, igényesen kidolgozott zenére. Igazi meglepetés elsőre, de hallgasd meg többször, akkor lesz az még jobb is. *STILLA*







Új Valhalla könyvek



Ian Watson - űrgárdista

Ezeken a lapokon esett már szó Watson korszakalkotó művéről, az Inkvizítorról. Abban a könyvben bevezetést kaphattunk a 40.évezredbeli civilizációról, arról, hogy hová is jutott az emberiség. A hihetetlenül jól felvázolt univerzumról minden ízében lerítt, hogy milyen jól kitalálták. Az űrgárdista c. könyve ugyanebben a világegyetemben játszódik, de a történetnek nincs szorosan köze az Inkvizítorhoz. A könyv kezdetén bepillantást nyerhetünk egy bolygó, valamint egy rajta lévő város mindennapjaiba. A szerző kiválóan vázolja fel egy pár vonással a város életét, de úgy, hogy szinte érezni lehet a lüktetését. Ha az ember feljebb akar kerülni a ranglétrán, akkor igyekeznie kell, hogy a városi rendfenntartó erők felvegyék soraikba. Három fiatalember, szinte még gyerekként kerül a sorozóbizottság elé, ahol a különböző tesztek homályos szüneteiben feltűnik egy igazi gárdista, az elit elitjéből, azok közül, akik az élőhalott császárt szolgálva kíméletlenül irtják a Káosz és a hiperűr teremtményeit. A három fiút magával viszi és próbaidőre felveszik őket az egyik gárdista lovagrendbe, ugyanis ők szigorúan meghatározott rend szerint élnek, akárcsak egy szerzetesrend. Innen persze már peregnek az események, szinte már valószínűtlen gyorsasággal. Jobbnál jobb ötletek tűnnek fel és húznak el a semmibe, rövid ragyogás után. Nem azért mondom, de ennek a könyvnek az anyagából egy kevésbé ihletett szerző egy laza, darabonként 1000 oldalas trilógiát lenyomatott volna, egyszerűen annyi minden van ebben az egy szál kis könyvben, hogy az már szinte sok.

Film-video

Márciusban egy jó kis horror az étlapon, a Warlock 2, a megtestesült Sátán jár közöttünk és persze már megint valami világuralmon töri a fejét, de persze egy-két ártatlan lélek ismét az útjába áll. Aki esetleg még nem látta a Három Testőrt, az lehetőleg nézze meg, egy igazi jó kis kosztümös film, egészen jó szereplőválasztással. Aki pedig szereti a gyilkos bálna nevű delfint, az nézze meg a Free Willy-t, a sztori maga a szokásos, befogják, kiszabadítják, de nagyon szép felvételek találhatók a filmben. Most már talán itt is van a Wayne's World 2, nem kellene kihagyni, a zenéjéről bővebbet ott a szemközti oldalon. Ha pedig minden kötél szakad, akkor nézd meg az Apácahow 2-t, ennél fergetegesebb hülyeséget úgy sem látsz egyhamar.

Koncertelőrejelzés

Már tavaly sem nagyon érhette szó a ház elejét, majdnem mindenki megfordult nálunk, aki éppen Európában járt, aki meg éppen elkerült bennünket, azt valamelyik szomszédban be lehetett cserkészni. Nos, az idén sem maradunk jó zenék nélkül, először is azokról, akik biztosnak látszanak. Idén is megtisztel minket látogatásával az Aerosmith, valamikor májusban, de amikor ezt olvasod, már biztos többet lehet tudni a koncertről. Továbbra sem lesz Magyarországon Pink Floyd, DE a rózsaszín áramlat kedvelői elmehetnek a kies Ausztriába, ott ugyanis lesz, mégpedig aug.19-én Wiener-Neustadt-ban. A többiek, akiket itt felsorolok, most per pillanat még csak pletykák, de remélhetőleg elég sokan eljönnek közülük. Ha minden jól megy, májusban nálunk koncertezik egy igazi legendás csapat, a Black Sabbath. Egy ügyeletes szupersztár is lehet, hogy jön, a neve pedig Meat Loaf. Nagyon remélem, hogy eltalál errefelé egy igazi szupersztár: Elton John is, őt gondolom igen sokan szeretnék hallani. A szintetizátorosok két királya, a tavalyi gyengécske Jarre után talán nem okoz csalódást, mindenesetre ha jönnek, máris két fix koncertmegjelenésem van: az egyik úriembert úgy hívják, hogy Kitaro, a másik teljességgel ismeretlen fazon, pedig valami Vangelis névre hallgat. A régi angol klasszikusok közül két menő várható, az egyikük Slowhand néven is ismeretes, igen , Eric Clapton az illető, a másik pedig az ex-Beatles Paul McCartney. A keményebb zenét kedvelők sem maradnak hoppon, csak két név ízelítőnek: Pearl Jam, valamint a régóta várt AC-DC. *STIL-*

DEMOLOGIA

A január-február tájékán általában gyenge lábakon álló Amiga scene, idén is hozta rossz formáját. Egy, azaz egy említésre érdemes demo sem jelent meg, mely szerkesztőségünkig eljutott volna. Így hát tetszik, nem tetszik ehavi összeállításunk egy kicsit a múltba kalauzol.

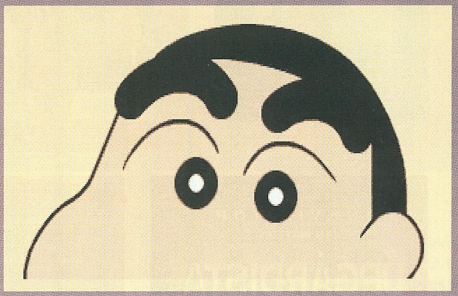
Ray World / Investigation & Deform: Legnagyobb meglepetésre Lengyelországból érkezett az eleddig kiadott legtermetesebb AGA demo. A három lemeznyi trackmo jó másfél mega azonnali beolvasásával nyit. Musashi, a korábban sikeres Deformation c. demo programozója, a matematikára alapozott rutinok kedvelője. Ez rögtön ki is derül a vadul csavargatott Rubik kocka, ill. az előző code óta megnövelt méretű textúrás idom láttán. A több, színekben gazdag és viszonylag sebes vektorvilág, valamint a vonalpoligon futófigura és a megdöbbentően sok koordinátát feldolgozó transzformált objektum is kellemes benyomást keltett. Audio oldalon talán felesleges is említeni az igen sokoldalú és tehetséges zenész nevét: XTD. Jól csengő, dinamikus muzsika mellett bizony a design és a grafika mostoha bánásmódban részesült. A számított képek nem rosszak, azonban kár, hogy többségük fekete fehér, de a scannelt grafikák minősége, nos hát?! Ez a demo nem a szép grafikák, hanem inkább a furmányos rutinok kedvelőinek készült.

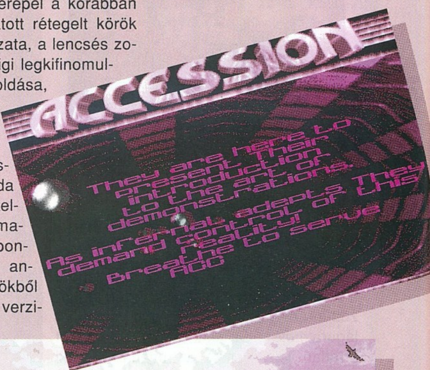
AGAtha / Sceptic: A németek is léptek "ezerkettes" fronton. Ezen BBS demo több érdekességet is tartogat az új chipset tulajdonosainak. 256 színű colorcycle, azaz színpaletta rotálás három különböző változatban, AGA sprite-ok, egy zoomolt rotator, valamint üreges rubberkocka teljes képernyős scroll társaságában.

Smells Like Chanel N°5 / Arise: Egy kölni rendezvényen látott napvilágot a szintén germán csapat trackmoja. A rutinok közt szerepel a korábban már bemutatott rétegelt körök zselés változata, a lencsés zoomerek eddigi legkifinomultabb megoldása, valamint a Desert Dream-ben bevezetett tüskés labda gumi kivitelben. Nem maradhat el a pontalagút, és annak körökből megalkotott verzi-

Crayon-Shinchan/Melon Dezign:

Ezek a srácok már-már teljesen megbolondultak. A korábban sikeres Reverse nevű Digital zenészt Schmoovy-Schmoov nevű coderként átvették csapatukba. Hát ami egy ex-muzsikustól telik az ennyi. Két "nagyobb" rész és egy hidden part, melyek animáción, zenén és szövegkiíráson kívül semmi mást nem tartalmaznak. Rövidsége ellenére a program hangulatos és az Audiomonster muzsikában, Walt grafikákban most sem kell csalódnunk. Melon rajongóknak melegen ajánlott (próbálkozzunk a mouse gombok intenzív nyomkodásával töltés és futás közben)!







ója sem. Azonban a leglátványosabb rész az AGA színekkel megtámogatott csavarodó szalag, melyet először az Andromeda Mindriot-jában láthattunk.

Seven Seas / Andromeda: Amennyiben a slideshowt bepréseljük a demo kategóriájába, akkor a bevezető kicsit sántít, ui. januárban került "piacra" a precíz, komoly designról híres norvég csapat első képgyűjteménye. Faifax grafikáit, Dr. Jekyll programja és Interphace két hangulatos zenéje teszi komplettté. A rajzok különös, ám szép kidolgozásban kerülnek elénk. Legnagyobb részük tájakat, ezen belül is havas hegységet ábrázol, ill. nem ritka a fantasy hősök megjelenítése sem. A több képernyő hosszúságú kezdőkép már az első pillanatokban sejteti, hogy nem mindennapi produkcióról van szó. Mindezek után a program végén lehetőségünk nyílik, hogy az automatikusan mutogatott képeket külön-külön is megnézhessük, valamint azokról információt kérjünk. Nos, kb. így néz ki 1994 elején egy igényes slideshow.

Texture Tunnel Intro / Accession: Szinte hihetetlen, megdöbbentő, hogy egy eldugott passzív csapat mikre nem képes. Tulajdonképpen egy szép képről és két rutinról van szó. Nem utolsó szempont, hogy a C64-ről ismerős Think Twice V klasszikus zenéje hallható akció közben, melyet úgy képzeljünk el, hogy adott egy teljes képernyős alagút, melynek oldalain minták mozognak (a prekalkuláció esete nem vitás, ez persze nem változtat a szép látványon). Az alakzat iránya természetesen folyamatosan változik, és az animációt fényforrásolták. Mindez már magában nem rossz, de ekkor zoomolt pattogó bobok tűnnek fel a csőben, de olyan árnyalatokkal... nehéz leírni. Visual orgasm!

Mental Hangover / Scoopex: Sokszor emlegettük már ezt, az akkoriban nagy változásokat beindító programot. A Scoopex hajdanán vezető szerepet betöltő finn tagjai, teljesen más design koncepcióval egy új stílus alapköveit tették le. Ez abból állt, hogy az addig megszokott loader részekkel megszakított többrészes megademokat egy összefüggő bemutatóvá gyúrták össze. Slayer elsőnek alkalmazott a poligonkockákat mozgató bobrutint, a népszerűvé vált stencil vektort és jó néhány addig döcörésző megoldás feltuningolt változatát. A nagy siker emellett nem kevésbé köszönhető Reward akkoriban még szokatlanul jó minőségű grafikáinak és Uncle Tom különös, de magávalragadó moduljának. Le a kalapot...

Már csak egy kötelességem van hátra, miszerint a társaságot figyelmeztessem egy fontos esemény közelségéről. Az Absolute! csapat keretein belül szorgoskodó Sledge Hammer c. lemezújság szerkesztősége nagyszabású partyt rendez *Hammering'94* néven. Amiga, PC, Atari, C64 és egyéb szerkentyűk kezelőit szívesen várják. Demo, intro, zene, grafika, és sok miegymás kategóriákban produkciók nevezhetők az említett típusokon, magas nyereményekért. További információk a magyar, ill. angol SH és más kiadványok hasábjain. Bye!

Jean

Boggledop/Sanity

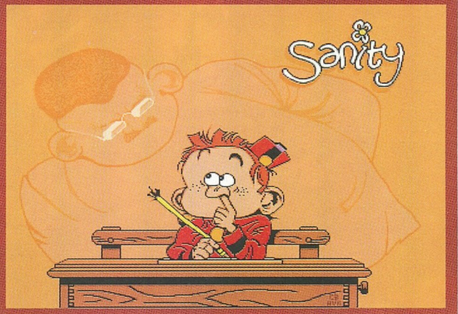
A nagy sikerű Arte előtt, a németeknek még volt egy nagy dobásuk. A Terinal Fuckup-ból ismerős Tron, Havok, Jester trió tavaly decemberben egy kellemes grafikákkal megtűzdelt ízléses file demoval jelentkezett. Látható itt minden, Sonic the hedgehog animációjától és képétől kezdve a ray-tracelt kacsáig. Technikai oldalon pencil kocka, normál és copperes változatban, egy ruganyos, színdús, megvilágított sokoldalú test, pixelizált objektumokkal határolt TV kocka, valamint színuszosan váltogatott színű glenz poligon (glenz slime) bukkan fel. Ha ügyesek vagyunk, akkor a több kisebb hidden partot is megtaláljuk (egy tipp: joystick-kel irányítsuk a kis dinnyét!).











TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Doom	(1)
2.	Mortal Kombat	(2)
3.	Cannon Fodder	(3)
4.	Bubba & Stix	(-)
5.	Stardust	(-)
6.	Disposable Hero	(4)
7.	Litil Divil	(5)
8.	Alien Breed 2.	(6)
9.	Zool 2.	(9)
10.	Overkill	(7)

SZIMULÁTOR

1.	Settlers	(1)
2.	Sim City 2000	(-)
3.	Privateer- Righteous Fire	(-)
4.	Elite II.- Frontier	(4)
5.	MicrosoftFlightSim.5.0.	(8)
6.	Indycar Racing	(6)
7.	Masters Of Orion	(-)
8.	SubWar 2050	(-)
9.	X-Wing	(10)
10.	Starlord	(-)

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.	(1)
2.	Gabriel Knight	adv.	(4)
3.	Kyrandia 2.	adv.	(2)
4.	Sam & Max	adv.	(3)
5.	Goblins 3.	adv.	(5)
6.	Darksun	rol.	(6)
7.	Star Trek 2.	adv.	(9)
8.	Inca 2.	adv.	(-)
9.	Iron Helix	adv.	(-)
10.	Drakula	adv.	(-)

PC 10

1, Sim City 2000 (Mindscape)
2, Mortal Kombat (Virgin)
3, X-Wing (U.S.Gold)
4, Premier Manager 2. (Gremlin)
5, Microsoft F.Sim. 5.0. (Microsoft)
6, Indy Car Racing (Virgin)
7, Alone I. T. Dark 2. (Infogrames)
8, Gabriel Knight (Sierra)
9, TFX (Ocean)
10, Starlord (Microprose)

ABSZOLÚT 10

1. Sim City 2000. (Mindscape)
2, Frontier 2. Elite (Gametek)
3. Cannon Fodder (Virgin)
4. Premier Manager 2. (Gremlin)
5. Winter Olympics (U.S.Gold)
6. Mortal Kombat (Virgin)
7. Skidmarks (Acid software)
8. Liberation (Mindscape)
9. The Settlers (Blue Byte)
10. Championship Manager(Domark)

FILM

1.	Aladdin	(1)
2.	Addams Family 2.	(-)
3.	Robin Hood, a f. fejedelme	(-)
4.	Jég veled!	(-)
5.	Szökevény	(-)
6.	Demolition Man	(-)
7.	Indochina	(2)
8.	Két és fél kém	(6)
9.	Sliver	(4)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

Sorell's TOP 10

1. Harpoon
2. Doom
3. X-Wing
4. Dune II.
5. Strike Fleet
6. Pinball Fantasies
7. Strike Commander
8. 7th Guest
9. Seal Team
10. Campaign

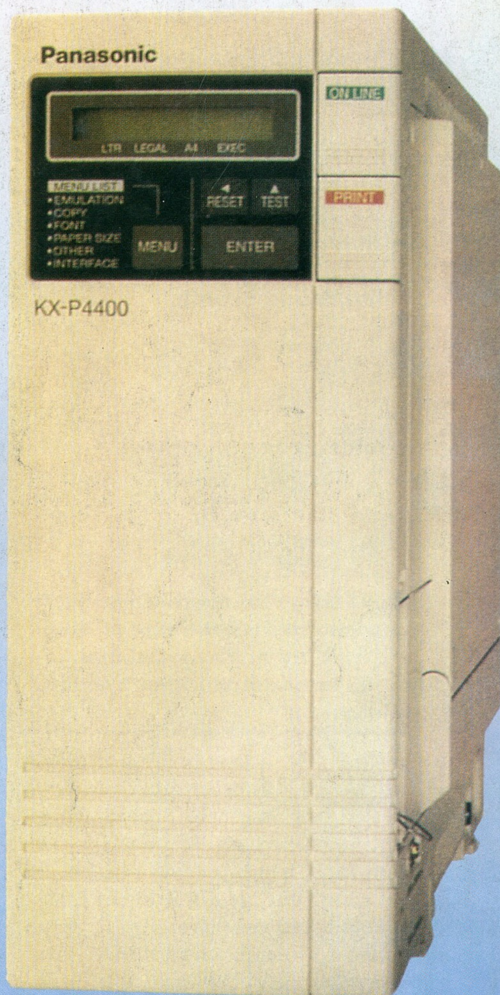
Panasonic

Irodatechnika

IFABO BUDAPEST 1994

stand A 213

*A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatói**



KX-P4400i

- ***300 dpi felbontás***
- ***zajtalan nyomtatás***
- ***nyomtatási sebesség: 4 ppm***
- ***1 MB RAM alapkiépítésben***
- ***HP PCL4 kompatibilis***
- ***127x381x297 mm***

KX-P5400

- ***PostScript Level 2***
- ***300 dpi felbontás***
- ***zajtalan nyomtatás***
- ***nyomtatási sebesség: 4 ppm***
- ***2 MB RAM alapkiépítésben***
- ***HP PCL4 kompatibilis***
- ***127x381x297 mm***



* 1993 augusztusi adat

Hivatalos Magyarországi Képviselet:

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255. Fax: 129-6058